

ВИДЕО
НА DVD **CONDEMNED**
CRIMINAL ORIGINS

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ



МЕГАПОСТЕРЫ

HOME V
GHOST RECON:
ADVANCED WARFIGHTER

МАРТ
(102) 2006



ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ



DVD № 1 В МИРЕ



240 СТРАНИЦ

СВЫШЕ

350
ИГР

В НОМЕРЕ И НА DVD

ОБЛОЖКА:
HEROES
OF ANNIHILATED
EMPIRES

МЕСЯЦ НЕУГОМОННОГО ПОЛКОВНИКА

TOM CLANCY'S...

...RAINBOW SIX: LOCKDOWN
...SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
...GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

HELLGATE

LONDON

В РАЗРАБОТКЕ

WARHAMMER: MARK OF CHAOS
CRASHDAY

ВЕРДИКТ

MOTOGP 3
WORLD RACING 2
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

НА DVD

СДЕЛАНО
В "ИГРОМАНИИ"
MORROWIND
МОДИФИКАЦИЯ
"ЗЕКСЕР И ЭДИЯ"

CIVILIZATION IV
FALL FROM HEAVEN
ПУТЕШЕСТВИЕ
В МИР ФЭНТЕЗИ

БЛИЦКРИГ
TALVISOTA: ПЕДЯНОЙ АД
РУССКО-ФИНСКАЯ
ВОЙНА

TRACKMANIA
NATIONS
БЕСПЛАТНАЯ
TRACKMANIA

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES



06003>

ВИДЕОМАНИЯ
• XBOX 360: ПОДРОБНЫЙ ОБЗОР
• СЮЖЕТ ПО THE GODFATHER
ИГРОСТРОЙ
• РЕДАКТИРУЕМ QUAKE 4
ИГРА В ОНЛАЙНЕ
• FAQ ПО BATTLEFIELD 2
ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
• ИСТОРИЯ WESTWOOD STUDIOS
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ:
• ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ

РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА
• BROTHERS IN ARMS:
EARNED IN BLOOD
• CALL OF DUTY 2 • CODENAME:
PANZERS - PHASE TWO
• COLD WAR • FIFA MANAGER 06
• QUAKE 4 • SERIOUS SAM II
• SHATTERED UNION
• SID MEIER'S CIVILIZATION IV
• X3: REUNION

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ТЕСТ 5.1-АКУСТИКИ
И ИГРОВЫХ
КЛАВИАТУР
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ОБЗОР
ПОЧТОВЫХ
КЛИЕНТОВ

СВЫШЕ
8ГБ

НА ДВУХСЛОЙНОМ

DVD А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD

9 771560 258019

ЖУРНАЛ С DVD

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

game master



...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!

Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...



ЭКСИМЕР™ Game Master

Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Мб MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус

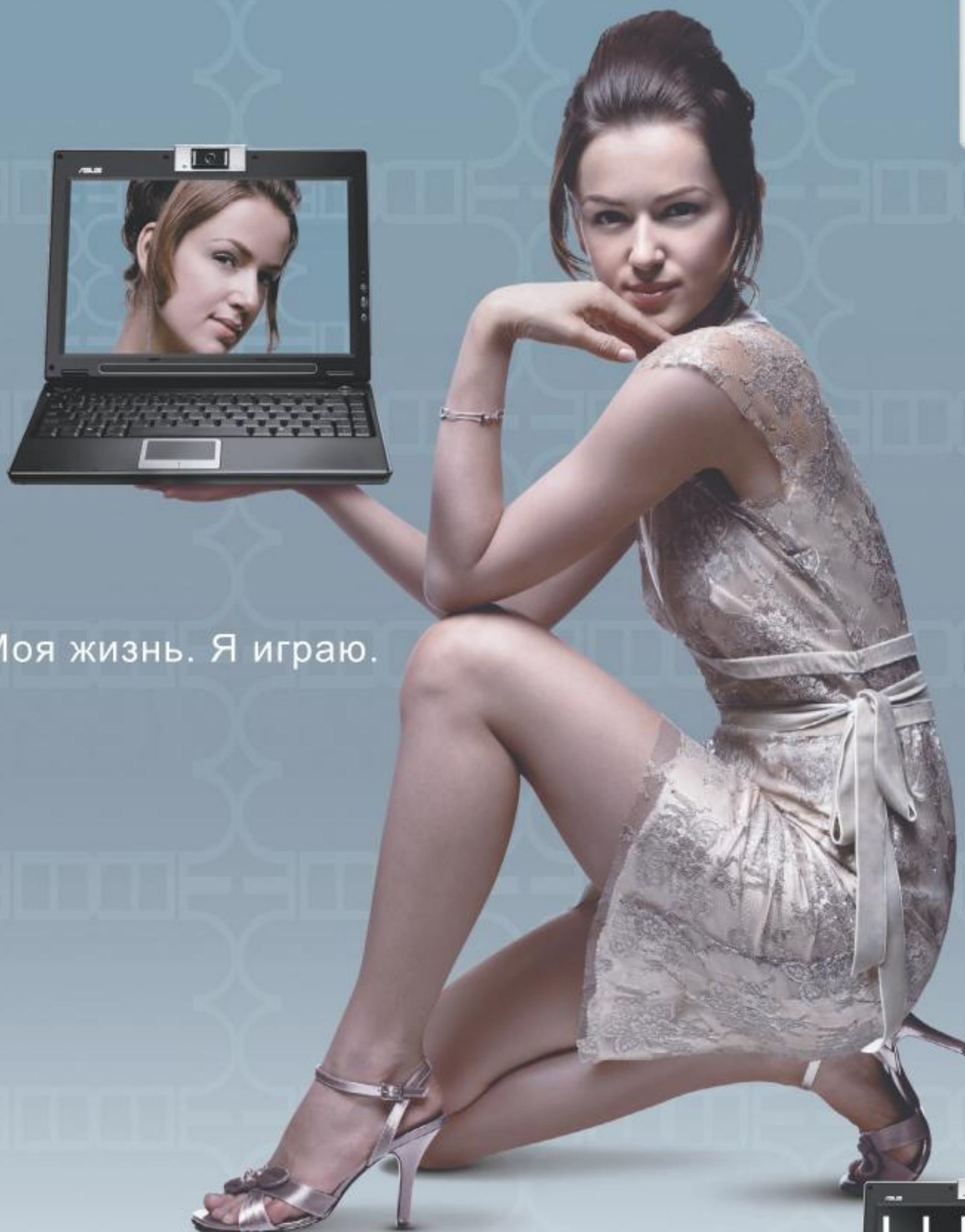


Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP

Web: www.excimer.com/gamemaster/

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками; права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



Моя жизнь. Я играю.

www.asus.ru

Новая мобильная платформа от Intel®

ASUS W5000F - это стильный, изысканный дизайн для прогрессивных людей, ценящих максимальную функциональность и производительность современных цифровых устройств. Независимо где Вы находитесь, W5000F с встроенной поворотной 1.3-мегапиксельной камерой позволит Вам увидеть то, что Вы захотите. Встроенный микрофон и эксклюзивное ПО LiveFrame, разработанное специально для этого ноутбука, обеспечивают простую запись и воспроизведение фото и видео.

Встроенная веб-камера, поворачивающаяся на 180° градусов

- **Мобильная Технология Intel® Centrino® Duo**
Процессор Intel® Core™ Duo Processor
Intel® 945GM Chipset
Intel® PRO/Wireless 3945 Network Connection with respective drivers
- **Microsoft® Windows® XP**
Home
Professional
- TFT- матрица "стеклянного" типа 12.1 WXGA 1280x768 с эксклюзивными технологиями Color Shine и Crystal Shine
- Эксклюзивное ПО ASUS LiveFrame для захвата видео
- Bluetooth



ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года

Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада-РС (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 729-57-10, **NEXUS** (495) 928-23-67, Тэнфолд (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-4551; **Барнаул:** С-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** РЕТ (0732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов на Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668; **Самара:** Прагма (8462) 701-701; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 63-74-34; **Хабаровск:** Анукеу (4212) 328-155

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

ИГРОМАНИЯ



Привет!

Нынешний номер «Игромании» числится как первый весенний в этом году, но в тот момент, когда я пишу эти строки, на Москву надвигается очередной (надеюсь, теперь уже последний) зимний катаклизм. Все происходящее вокруг до ужаса напоминает сценарий **Fahrenheit** (признанный нами лучшей игрой прошлого года): занесенные снегом деревья, до дна промерзшие колодцы канализации, пустые улицы и небывало низкие для этих широт температуры. Порой нашему коллективному редакционному разуму кажется, что жизнь в этой ледяной пустыне теплится только на улице Перовская, дом 1 — именно там, где мы прямо сейчас сдаем первый весенний в этом году номер журнала «Игромания».

Несмотря на заморозки и гололед, два наших дежурных засланных казачка, Андрей Александров и Антон Логвинов, совершили отважный бросок на юг — в братскую страну Украину, теплый город Киев. Там, помимо классического набора из сала, борща и пампушек, наши герои также попробовали на зуб второй (после долгого по имени **S.T.A.L.K.E.R.**) главный проект студии GSC Game World — стратегию **Heroes of Annihilated Empires**. Стратегия эта в равной степени похожа и на «Героев» (которые «Меча и магии»), и на классическую RTS типа **Age of Empires**, и на... карточно-походные бои главной внекомпьютерной игры **Magic: The Gathering**. Что же из себя в целом представляет сей безумный микс вы узнаете, если откроете журнал на стр. 32.

Помимо всего прочего, прошедший месяц торжественно объявляется в «Игромании» месяцем неугомонного Тома Клэнси. Под об-

ложкой этого номера собрались аж три весьма ожидаемых игры, в названии которых есть ключевое словосочетание «Tom Clancy's». Во-первых, это **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** — на стр. 44 ищите долгожданные подробности о продолжении одного из лучших stealth-экшенов современности. Во-вторых, в рубрике «Из первых рук» читайте полный самый что ни на есть эксклюзивной информации рассказ о еще одном продолжении — **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**. Скажу лишь, что очередная часть знаменитого спецназовского симулятора как минимум сильно не похожа на все предыдущие части, ну а более детальную информацию ищите на стр. 38. И, наконец, в-третьих, на стр. 56 вы найдете наше глобальное интервью... нет, не с самим безумным полковником, а с создателями еще одного (ох!) продолжения еще одного знаменитого том-клэнси-боевика — **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**.

Впрочем, за всем разнообразием том-клэнси-игрищ не забывайте и об остальных материалах этого номера (и этого диска, на котором помимо крайне любопытных сюжетов «Видеомании» есть также и месячная подборка лучших модификаций, дополнений, патчей, демоверсий и тому подобных незаменимых в каждом хозяйстве вещей). Лично от себя советую вам обратить свой пристальный взор на сегодняшний выпуск рубрики Special вообще и статью «Искусственный интеллект» в частности. Алексей Бутрин, наш внештатный специалист по AI, собрал всю возможную информацию о так называемом «искусственном разуме» в играх и не только: от вполне научных гипотез до самых небывалых слухов и невероятных предположений — все это выяснено, проверено, отсортировано и научно-популярно изложено на стр. 172. Короче говоря — наши самые горячие рекомендации.

Напоследок — одно очень важное объявление. Получая ежедневно десятки ваших писем примерно одного содержания о том, что «Игроманию» с DVD достать практически невозможно, мы приняли волевое решение комплектовать весь тираж журнала нашим двухслойным DVD. Конечно, случится это не сразу, а постепенно, но факт остается фактом: начиная с июньского номера «Игромания» уже не будет комплектоваться двумя CD и полностью перейдет на более современный формат. Тем же, кто все еще сомневается, переходить ему на DVD или нет, можем лишь напомнить, что объем нашего DVD чуть ли не в семь раз превышает объем двух CD, а это, как вы понимаете, означает в семь раз больше свежего видео, софта, модов и всего остального. Ну и кроме того — современный DVD-привод сейчас можно купить за \$20–25, то есть в три раза дешевле стоимости средней «коробочной» версии игры. И да! Если вы вдруг получаете «Игроманию» в комплекте с CD по подписке, то волноваться не стоит: так и будете с CD получать до конца полугодия.

Оставляю вас изучать этот номер, и до встречи в апреле!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

03 МАРТ
(102) 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыньиха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Денис Недылич, Николай Никашин
Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 912-4408, (495) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь
к нам по e-mail — mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (495) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2006.
Тираж 183,900.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА

Информацию о подписке на «Игроманию» в России и 90 других странах мира см. на CD/DVD в разделе «Инфоблок/Подписка»

На Александре Кузьменко одежда от

SELA
wear & accessories

ЛИДЕР БЕСШУМНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

SILENT-PIPE II

SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY



Естественная конвекция в системе

Технология Silent-Pipe II эффективно использует разность температур внутри и снаружи корпуса

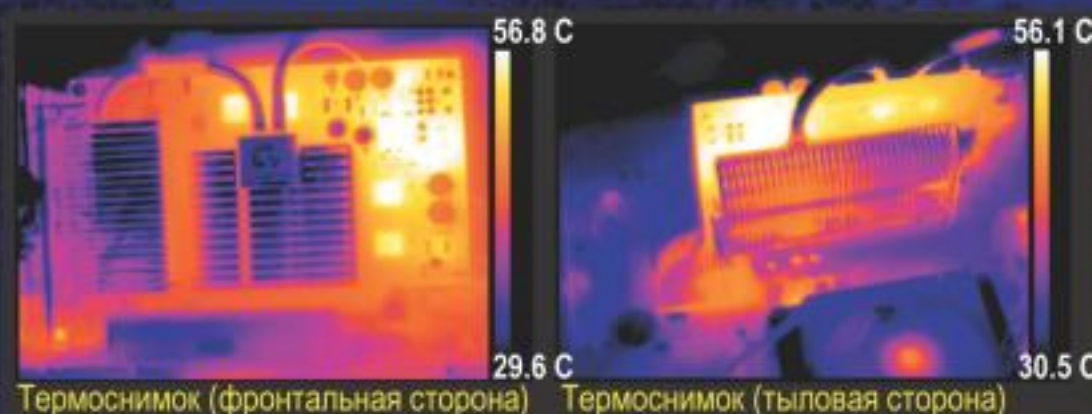
NX66T256DE / NX66T128D-SP / NX66T128D-SP

- Графический процессор NVIDIA GeForce 6600 GT
- Поддерживает технологию NVIDIA SLI
- Интерфейс PCI Express и 8 конвейеров
- Поддерживает Microsoft DirectX 9.0c и OpenGL 1.5
- 256MB DDR2/128MB GDDR3/128MB GDDR3 шина памяти 128-бит
- Выходы DVI-I, D-Sub, TV-выход
- Функция VIVO в GV-NX66T128VP-SP
- Выход HDTV, кабель HDTV в комплекте
- Уникальная технология охлаждения Silent-Pipe II

- Использование естественной конвекции
- Бесшумное охлаждение, оптимизация для SLI
- Решение для ресурсоемких 3D-приложений
- Интегрированные в радиатор высокoeffективные тепловые трубки
- Радиатор изготовлен по технологии высокоточного пресс-литья



Уникальный термический модуль



На экране тепловизора пурпурный цвет соответствует более низкой температуре, а белый - более высокой.



Более подробную информацию Вы можете получить у наших дистрибьюторов:

Alliance
www.alliancegroup.ru

merlion
CITILINK
www.citilink.ru

merlion
LIZARD
www.lizard.ru

MARVEL
www.marvel.ru

MD
Millennium Distribution
www.mdgroup.ru

TRINITY LOGIC
www.tl-c.ru

OLDI
www.aldi.ru

CeBIT
HANNOVER · GERMANY
9 - 15 MARCH 2006

Upgrade Your Life™

www.gigabyte.ru

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-13
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр	12
CD-МАНИЯ	14-29
Игровая зона * Веселости * Машина времени * Патчи	14
Демоблок * Всякое разное	14
ВИДЕОМАНИЯ	30-31
Репортажи * Pre-портview * Впечатления от Xbox 360	30
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	32-39
Heroes of Annihilated Empires	32
Commandos: Strike Force	36
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	38
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	40-55
В разработке: первый взгляд	
Galactic Dream * «Экспедиция-Трофи»	40
Two Worlds	41
Mutant * Terrorist Takedown: War in Colombia	42
Добрыня Никитич и Змей Горыныч	43
GTR 2 * Eschalon: Book 1	43
В разработке: будем ждать?	
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	44
Possession	46
Warhammer: Mark of Chaos	48
Crashday	52
L.A. Rush	54
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	56-59
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	56
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	62-65
Hellgate: London	62
R&S: ВЕРДИКТ	66-98
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	66
Ночной дозор Racing / Дневной дозор Racing * Crazy Frog Racer	67
Down in Flames * MX vs. ATV Unleashed	68
Вердикт: дождались!	
Knights of the Temple 2	70
Pro Evolution Soccer 5	72
World Racing 2	74
Evil Days of Luckless John	76
Shadowgrounds	78
Gene Troopers	80
25 to Life	82
Механоиды 2: Война кланов	84
Rat Hunter	86
Жмурки	88
Герои Мальгрии: Затерянный мир магии	90
Проклятые земли: Затерянные в Астрале	92
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	94
Hard Truck Tycoon	96
Как казаки Мону Лизу искали	98
ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ	114-118
Отечественные локализации	
Враждебные воды (S.C.S. — Dangerous Waters)	
Вторая мировая: Дорога на Берлин (Moscow to Berlin)	
За Родину! (Red Skies Over Europe) * Легионы Рима (Legion Arena)	100
Тайна забытой пещеры (ECHO: Secrets of the Lost Cavern)	
Чемпион шоссе (Pro Cycling Manager) * Act of War: Шок и трепет	
(Act of War: Direct Action) * Агенты 008: Киноперии	
(Clever & Smart — A Movie Adventure)	102
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	104
ИГРА МЕСЯЦА	106-108
Итоги голосования за период с марта 2005 по декабрь 2005	106
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	108
«Игромания» рекомендует	109
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	110-112
Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм	110
GAME OVER?	114
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	114
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	116-148
Железные новости	116
Теория	
Уроки шитья BIOS	118
Тестирование	
Новейшие системы охлаждения	120
Игровые клавиатуры от Saitek и Logitech	124
Топовые комплекты 5.1-акустики	126
Антикварная лавка	
История успеха компании Intel. Часть 3	132
Железные новинки	
Самое свежее железо отечественного рынка	134
Цифровая жизнь	
Последние новинки из мира цифровой техники	138
Новая линейка	
Новая линейка от Thermaltake	140
Компьютер в сборке	
Игровая станция Game Master от компании «ЭКСИМЕР»	142
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	144
Горячая линия: железо	
«Железные» ответы на «железные» вопросы	146
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	150-153
Практика	
Обзор почтовых клиентов	150
Софтверный набор	
Гвоздь набора * Свежатица! * Игроманский стандарт	152
ИГРОСТРОЙ	154-169
Самопал	

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

25 to Life	82
80 Days	104
Act of War: Direct Action	102
Age of Conan	202
Age of Empires III	17, 27
Age of Mourning	200
Alien Shooter 2	29
Alliance: Future Combat	6, 12
American McGee's Alice	156
Anarchy Online	202
Asteroids	157
B.O.U.T.	200
Backyard Football 2006	219
Bad Day L.A.	12
Battlefield 2	26, 206, 208
Battlefield 2: Special Forces	206, 208
BattleTech: The Crescent Hawk's Inception	179
Beyond Good and Evil	156
Black & White 2	17
Black Buccaneer	12
Blade and Sword 2	104
Blade Runner	180
BloodRayne	190
Brothers in Arms: Earned in Blood	29
Brothers in Arms: Road to Hill 30	27
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	30, 31
Call of Cthulhu: Destiny's End	12
Call of Duty 2	26, 29
Championship Manager 6	12
Circuit's Edge	179
Civilization 4	14, 16, 20, 173, 217
Clever & Smart — A Movie Adventure	102
Codename: Panzers — Phase Two	29
Cold War	29
Combat Mission Campaigns	12
Command & Conquer Gold	180
Command & Conquer: Covert Operations	180
Command & Conquer: Red Alert	180
Command & Conquer: Red Alert 2	181
Command & Conquer: Red Alert — Aftermath	180
Command & Conquer: Red Alert — Counterstrike	180
Command & Conquer: Red Alert 2 — Yuri's Revenge	181
Command & Conquer: Renegade 2	182
Command & Conquer: Renegade	182
Command & Conquer: Sole Survivor Online	180
Command & Conquer: The First Decade	178
Command & Conquer: Tiberian Dawn	179
Command & Conquer: Tiberian Sun	181
Command & Conquer: Tiberian Sun — Firestorm	181
Command & Conquer: Tiberian Twilight	182
Commandos: Strike Force	12, 36
Condemned: Criminal Origins	12
Counter-Strike 1.6	26, 212, 214
Counter-Strike: Source	25, 158
Crashday	52
Crazy Frog Racer	67, 219
Crysis	9
Curse of the Azure Bonds	179
Dark Messiah of Might and Magic	12
Day of Defeat: Source	25
Defender	157
Desperados 2: Cooper's Revenge	12
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	10
Diablo	154
Diplomacy	104
DOOM III	212
DOOM III: Resurrection of Evil	21
Down in Flames	68
Dragon's Lair	178
DragonStrike	179
Dreamfall: The Longest Journey	12
Dune 2000: Long Live the Fighters!	180
Dune II: The Building of a Dynasty	179
Earth & Beyond	182
Earth 2160	21
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	102
Emergency 4: Global Fighters for Life	6
Emperor: Battle for Dune	181
Enemy in Sight	12
Enosta	13
Eschalon: Book 1	43
EverQuest II	200
Evil Days of Luckless John	76
Evolution GT	12
Ex Machina	27
Eye of the Beholder	179
F.E.A.R.	16, 173, 217
Facade	175
Fable: The Lost Chapters	219
Fahrenheit	156, 216, 217, 219
Fallen Earth	204
Fallout	201, 204
Far Cry	9
Fenimore Fillmore's Revenge	12
FIFA 06	18
FIFA Manager 06	29
FIFA Street 2	12
FiatOut 2	104
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	104
Galactic Civilizations II: Dread Lords	12
Galactic Dream	40
Galaxian	157
Gene Troopers	80
Ghost Wars	12
Girlzz: Life's a Party	12
Glory of the Roman Empire	10
Gothic	114
Gothic III	12
GT Legends	219
QTA	154
QTA III	162
GTA: San Andreas	17, 160, 162, 168
GTA: Vice City	17, 162
GTR 2	43
Guild Wars	200
Guild Wars: Factions	201
GUN	104, 219
Half-Life 2	20, 158
Half-Life 2: Aftermath	12
Hard Truck Tycoon	96
Hearts of Iron 2: Doomsday	12
Heavy Duty	104
Hellgate: London	62
Heroes of Annihilated Empires	32, 104
Heroes of Might and Magic	154
Heroes of Might and Magic III	22
Heroes of Might and Magic IV	22
Heroes of Might and Magic V	10, 12, 30
Heroes of the Pacific	219
Hitman: Blood Money	12
Jagged Alliance 3D	104
Jaws Unleashed	12
Joint Operations	26
Joint Task Force	12
Just Cause	12
King's Quest	157
Knights of the Temple 2	70
L.A. Rush	12, 54
Lada Racing Club	104
Legion Arena	100
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	8
Lineage II	203
Lock On: Ka-50 «Черная акула»	104
Lula: The Sexy Empire	156
Mafia: The City of Lost Heaven	24
Mage Knight: Apocalypse	12
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	12
Mars Saga	178
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	104
Medal of Honor: Airborne	8
Medal of Honor: Pacific Assault	8
Medieval 2: Total War	12
Monster Madness	12
Moscow to Berlin	100
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	94
Mourning	200
Mutant	42

MX vs. ATV Unleashed	68, 216
Naughty America: The Game	201
Need for Speed	154
Need for Speed: Most Wanted	16, 30, 219
Neuro	104
Nightmare on Elm Street	179
Oil Tycoon 2	219
Operation Flashpoint	20
Pac-Man	178
Panzer Elite Action: Fields of Glory	29
ParaWorld	12
Perfect Dark	156
Peter Jackson's King Kong	10
Phantasie III	178
Phantasmagoria	157
Possession	46
Precursors	104
Prehistorik	114
Prince of Persia: The Two Thrones	219
Pro Cycling Manager	102
Pro Evolution Soccer 5	18, 72, 219
Quake 4	22, 26, 27, 29, 164, 212
Rag Doll Kung Fu	104
Ragnarok Online 2	201
Rat Hunter	86, 104
Red Skies Over Europe	100
Resident Evil 2	6
Resident Evil 4	6, 10, 233
Rise & Fall: Civilizations at War	12
Rise of Nations: Rise of Legends	12
Rome: Total War	27
Rome: Total War — Barbarian Invasion	27
S.C.S. — Dangerous Waters	100
S.M.E.R.S.H.	104
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	10, 104
Sacrifice	181
Samorost	169
Serious Sam II	29, 104, 217, 218
Shadowgrounds	78, 218
Shattered Union	29
Sid Meier's Civilization 4	29
Silent Hill	7, 156
Silent Hunter III	104
SissyFight 2000	157
SpellForce 2: Shadow Wars	12
Star Trek Armada II	11
Star Trek: Legacy	11
Star Wars: Battlefront II	20
Star Wars: Empire at War	14, 29, 182
Starcraft: Brood War	28, 212
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	218
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	12
Syberia	154, 156
Tarr: The Sign of Pride	13, 104
Terrorist Takedown: War in Colombia	42
Tetris	114
The Bard's Tale	216
The Elder Scrolls III: Morrowind	15
The Elder Scrolls IV: Oblivion	12
The Godfather	12, 31
The Guild II	12
The Incredibles: Rise of the Underminer	216, 219
The Legend of Kyrandia	179
The Lion King	179
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	24, 182
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	12
The Matrix: Path of Neo	218
The Movies	217, 218
The Roach Game	104
The Sims 2	20
The Sims 2: Open for Business	12
The Sims 3	10
The Suffering	218
The Temple of Apshai Trilogy	178
TimeShift	12, 27, 29
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	12, 38
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	25, 219
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	12, 56, 234
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	44
Tomb Raider	114, 156
Tomb Raider: Legend	12
Tony Hawk's American Wasteland	12
Total Overdose	104, 219
TrackMania Nations	14, 24
TrackMania Sunrise	18
True Crime: New York City	12
Twilight War: After the Fall	201
Two Worlds	41
UFO: Aftershock	216
Unreal	201
Unreal Tournament 2004	22, 27, 212
Vanguard: Saga of Heroes	200
Vietcong: Fist Alpha	104
Warcraft II: Tides of Darkness	180
Warcraft III: Reign of Chaos	21, 25
Warcraft III: The Frozen Throne	28, 212
Warhammer 40 000: Dawn of War	10
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	24, 219
Warhammer: Mark of Chaos	48
Warlords	10
Winter Challenge	12
World of Warcraft	200, 203
World Racing 2	74, 219
Worms 4: Mayhem	219
X3: Reunion	29
Xenus. Точка кипения	9
X-Men: The Official Movie Game	11
АЛЬФА: антитеррор	26
АЛЬФА: антитеррор — Мужская работа	216
Блицкриг	14, 22
Блицкриг II	16, 26
Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди	104
Бригада Е5: Новый альянс	25
В тылу врага II	104
Вивисектор: Зверь внутри	217, 219
Волкодав: Месть Серого Пса	104
Восточный фронт: Неизвестная война	26, 216
Восхождение на трон	104
Вторая мировая	104
Герои Мальгримии	90
Голод	168
Грибоед	219
Дальнобойщики 3	104
Дневной дозор Racing	67
Добрыня Никитич и Змей Горыныч	42, 104
Жесть	7, 104
Жмурки	88
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор	22
Искусство ограбления	104
Как казаки Мону Лизу искали	98
Комбат	104
Корсары III	26
Лабиринт отражений	104
Магия крови	27
Механоиды 2: Война кланов	84
Морской охотник	104
Не время для драконов	104
Ночной дозор Racing	67
Обитаемый остров: Землянин	104
Пираты XXI века	104
Проклятые земли: Затерянные в Астрале	92, 104
Санитары подземелий	27, 104
Танита, или Морское приключение	104
Трудно быть богом	104
Фаза: Исход	104
Храбрые гномы: Крадущиеся тени	104
Шизариум	156
Экспедиция-Трофи	40, 104
Ядерный титбит 2	104

Внекомпьютерные игры	
AD&D 2nd Edition	224
Axis & Allies	224
Dungeons & Dragons	222, 224
Dungeons & Dragons Miniatures	224
Magic Online	222
Magic: The Gathering	222, 224
Warhammer 40 000: Dark Millennium	224
Берсерк	224
Диктатор: Контроль	222, 224

Половые особенности геймплея	154
Мастерская	
Карта для Counter-Strike	158
Мир GTA: San Andreas	160
Игровое редактирование	162
Вскрытие	
Quake 4	164
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	168
SPECIAL	170-190
Специальный репортаж	
Искусственный интеллект: не в этой жизни	170
История Westwood Studios	178
Форум разработчиков	
Игровые выставки	184
Игровое кино	
Дневной дозор	188
BloodRayne	190
ИНТЕРНЕТ	192-209
Новости интернета	192
Эра Wi-Fi	194
Интересное в Сети	196
Интернет: игра в онлайн	
Новости онлайн-игр	200
Ждем: Age of Conan	202
Ждем: Fallen Earth	204
Играем: FAQ по Battlefield 2	206
Играем: FAQ по Battlefield 2: Special Forces	208
КИБЕРСПОРТ	212-215
Вести с полей	212
Как сделать команду стабильной	214
КОДЕКС	216-219
Стандартные коды	216
Пасхалки и хинты * Читательские пасхалки и хинты	217
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	222-224
Новости внекомпьютерных игр	222
Обзор Dungeons & Dragons Miniatures	224
ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	226-231
Шоу-программа «Старпом и Светлана»	224
ЮМОР	232, 235
Рассказ «Шведская модель»	232
КАЛЕНДАРЬ	233-234
Resident Evil 4	233
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	234
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	236-238
Тест №67. За чем дело стало?..	236
Скринтурс №3. Март * Фотографическая память №3. Март	
Подведение итогов за №1/2006	237
Правила участия в конкурсах	238
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»	
Heroes of Might and Magic V	
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	
НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»	
Heroes of Might and Magic V	
Rat Hunter	
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	
World of Warcraft: The Burning Crusade	
РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»	
Обложка:	
Excimer	2-я обложка
Technotrade	3-я обложка
1C	4-я обложка
В номере:	
1C	79, 87, 93, 99, 105, 113, 167, 177, 189
8mm	25
A-Boston & Zyxel	131
ASRock	176
ASUS	1
Braun cruZer	19
Defender	69
Foxconn	143
GIGABYTE	3
GIGA-GAMES 2006	213
Kraftway	123
Mail.ru	223
Nikita	211
o2tv	240
Oklick	127
Razer	21
SVEN	129
TopDevice	119
USN Computers	137, 149
Zboard	41
Zenon N.S.P.	199
Акелла	7, 9, 11, 13, 35, 50-51, 81, 89
Бука	91, 95, 103, 109, 115, 163, 187, 205
ИДДК	83
Информ-Мобил	221
КРИ	220
Мир Фэнтези	31, 43
МТС	23
МУЗ-ТВ	210
Новый Диск	60-61
Первая видеокомпания	191
Руссобит-М	85, 97, 101, 183
Техномир	227, 229, 231
Ф-Центр	141
Цифроград	225
Яндекс	239
Мир фантастики	198





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СНГ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Террор из-под земли

АНОНСЫ

Демократическая Республика Северного Дзюмбистана — это звучит гордо! Настолько гордо, что можно сидеть себе на троне и ни о чем не беспокоиться. Со всех сторон враги? Ерунда! Пригласим американцев, пусть они выкопают громадную подземную базу и стерегут нас, как верные собаки! А мы пока хайтек-овец пасти будем...

Эта гордость и подвела наивных дзюмбистанцев. Янки, зарыв-

шись в свою пещеру, мигом занялись какими-то секретными экспериментами — то ли генетическими, то ли эротическими. Об этом тут же прослышали местные дворовые террористы, которые мигом напали на базу. Ну а через несколько дней на этот праздник жизни из США пожаловало спецподразделение AEGIS — признанные эксперты по дрессировке злодеев всех мастей и калибров.

Нравится завязка? Что ж, тог-

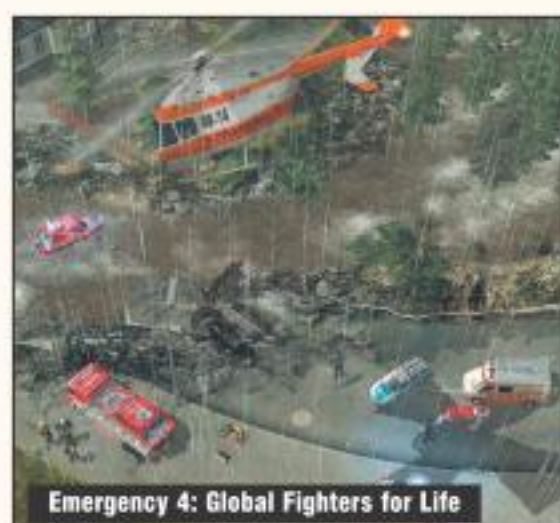
да начинайте ждать стратегию в реальном времени **Alliance: Future Combat**, которая появится в продаже буквально в ближайшие месяцы. Помимо замечательного сюжета, разработчики из **G2 Games** обещают нам двадцать миссий в двух кампаниях (ага, задать перцу звездато-полосатым землеройкам тоже можно!), сотню юнитов, городские и сельские уровни, отменную графику и множество



других, привычных для любой RTS вещей. И самое главное — в этой игре будут живые дзюмбистанцы. Ур-ра! ▶

Вася Пупкин спешит на помощь

АНОНСЫ



Надоело убивать монстров? Хочется творить добро, помогать людям? Как раз для таких странных товарищей, как вы, немецкая компания **Sixteen Tons Entertainment** готовит игру **Emergency 4: Global Fighters for Life** — четвертую часть симулятора МЧС. Суть осталась прежней — игрок руководит

полицией, пожарными, скорой помощью и другими аварийными службами, борется с самыми разными бедствиями — пожарами, наводнениями, землетрясениями и т.п. Катастрофы поджидают нас по всему миру — миссии будут проходить в Европе, США, на Ближнем Востоке и даже в Антарктиде.

В четвертой части разработчики делают в основном на физику и реализм. Здания будут рушиться, огонь охватывать одну постройку за другой. Разумеется, обещают улучшить графику и интерфейс — куда же без этого?

В Германию виртуальное МЧС примчится уже в апреле этого года. Английская версия выйдет немного позже. ▶

Resident Evil 4 приходит на PC

АНОНСЫ

Отличная новость — в наших PC-краях появится еще один порт! Не морской, не аэро- и даже не космо-, а порт игры **Resident Evil 4**, вышедшей в прошлом году на GameCube и PlayStation 2. Так что теперь и обладатели персональных компьютеров смогут ощутить себя в шкуре Леона Кеннеди — бывшего полицейского из Раккун-сити, с которым мы встречались еще в **Resident Evil 2**. За прошедшие шесть лет многое изменилось — зараженный опасным вирусом город уничтожили, а ответственную за катастрофу компанию Umbrella заперли ремнем до смерти. Главный герой теперь



работает на одну из секретных служб, его задание — спасти дочь президента США, похищенную некими культистами. Путь Леона начнется в испанской деревушке, где происходят не совсем понятные события. Разбираться, что же там происходит, мы будем уже через месяц, в марте. ▶

Вторжение продолжается!

АНОНСЫ

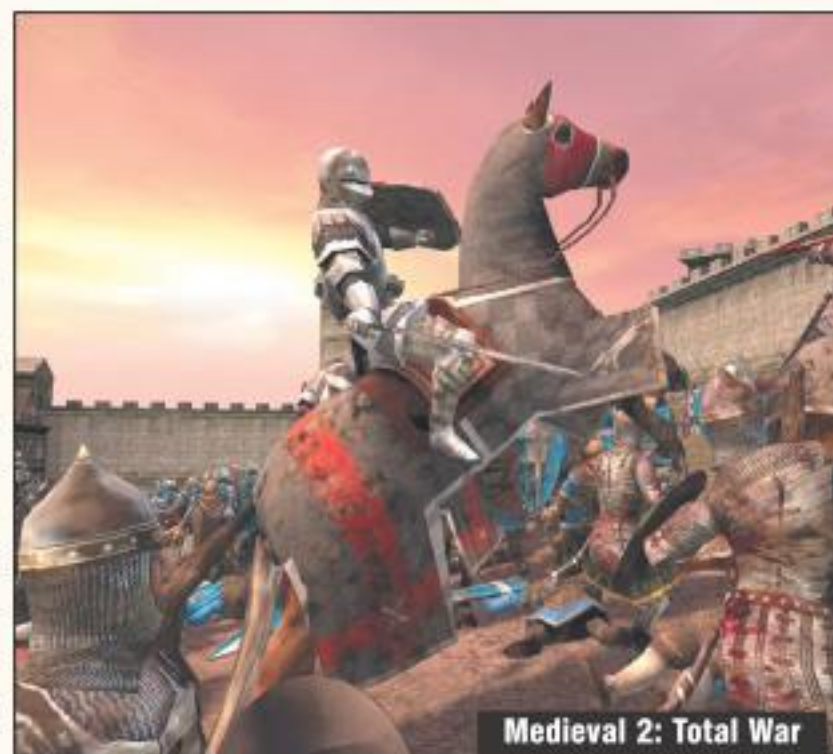
Студия **The Creative Assembly** продолжает копаться в истории. Рим нынче не в моде, поэтому учебник стоит открыть на страницах, посвященных 1080 году. В Европе процветает феодализм, на восток отправляются первые крестоносцы — именно в этот период стартуют события свежее анонсированной глобальной стратегии **Medieval 2: Total War**. Правила ничуть не изменились — выбираем приглянувшуюся державу (всего их 21) и ведем ее в светлое завтра. А также к благоденствию, процветанию и

господству в Европе. С кем-то договариваемся, кого-то покупаем, а всех остальных — завоевываем.

Церковь постарается использовать нас в крестовых походах, а если у нее это не получится — обидится и очень сильно. Финальная точка — 1530 год, следовательно, у нас будет время на то, чтобы покорить Америку. Если, конечно, очень сильно постараться.

Графический движок поддерживает до 10 000 юнитов на поле брани и при этом выдает неплохо

детализированную картинку. Сотни юнитов, двигающихся синхронно, уйдут в прошлое — каждый боец будет отличаться от своего соседа по строю. Достигается это благодаря реалистичной системе анимации. Релиз игры запланирован на осень. ▶



Жесть, а не игра

АНОНСЫ

В то время как разработчики-энтузиасты продолжают корпеть над оригинальными вселенными и необычными концепциями, хитрецы вроде **Avalon Style Entertainment** потихоньку осваивают производство игр из... жести. Как это так? О, все просто, граждане. Берется жесть — в нашем случае это лицензия на отечественный фильм «Жесть» — и из нее лобзиком вырезается компьютерная игра. Сурово и эффективно.

Отметим, впрочем, что при должном старании даже из этого грубого материала можно сделать пригодную для употребления вещь. Фильм, а, значит, и игра, может похвастаться очень неплохим сюжетом. Марина — репортер известной газеты — решает завязать со своей работой. Но в последний момент пронира-редактор уламывает девушку сделать «прощальную» статью — интервью с жутким маньяком. Когда-то этот маньяк слыл очень хорошим, опытным и уважаемым учителем, который в свободное время вел кружок духовного развития личности. Со временем, правда, выяснилось, что личность посетителей развивалась до такой степени, что они добровольно вступали в тоталитарную секту. Нашлись к маньяку-педагогу и другие претензии — оказывается, он еще и женщин насиловал. Идеальный клиент для психиатрической лечебницы самого строгого режима — в ней он, собственно, и пребывает.

Вернее, пребывал. Когда в «дурку» с диктофоном и фотокамерой наперевес ворвалась Марина, общаться ей пришлось уже со следователем Павлом. Оказывается, пока наша героиня добиралась до места назначения, преступник успел смыться. Как и полагается по канонам жанра, правоохранительные органы с радостью принимают помощь бравой репортерши — вместе с Павлом Марина отправляется в ближайшее садоводство, где, предположительно, укрывается маньяк.

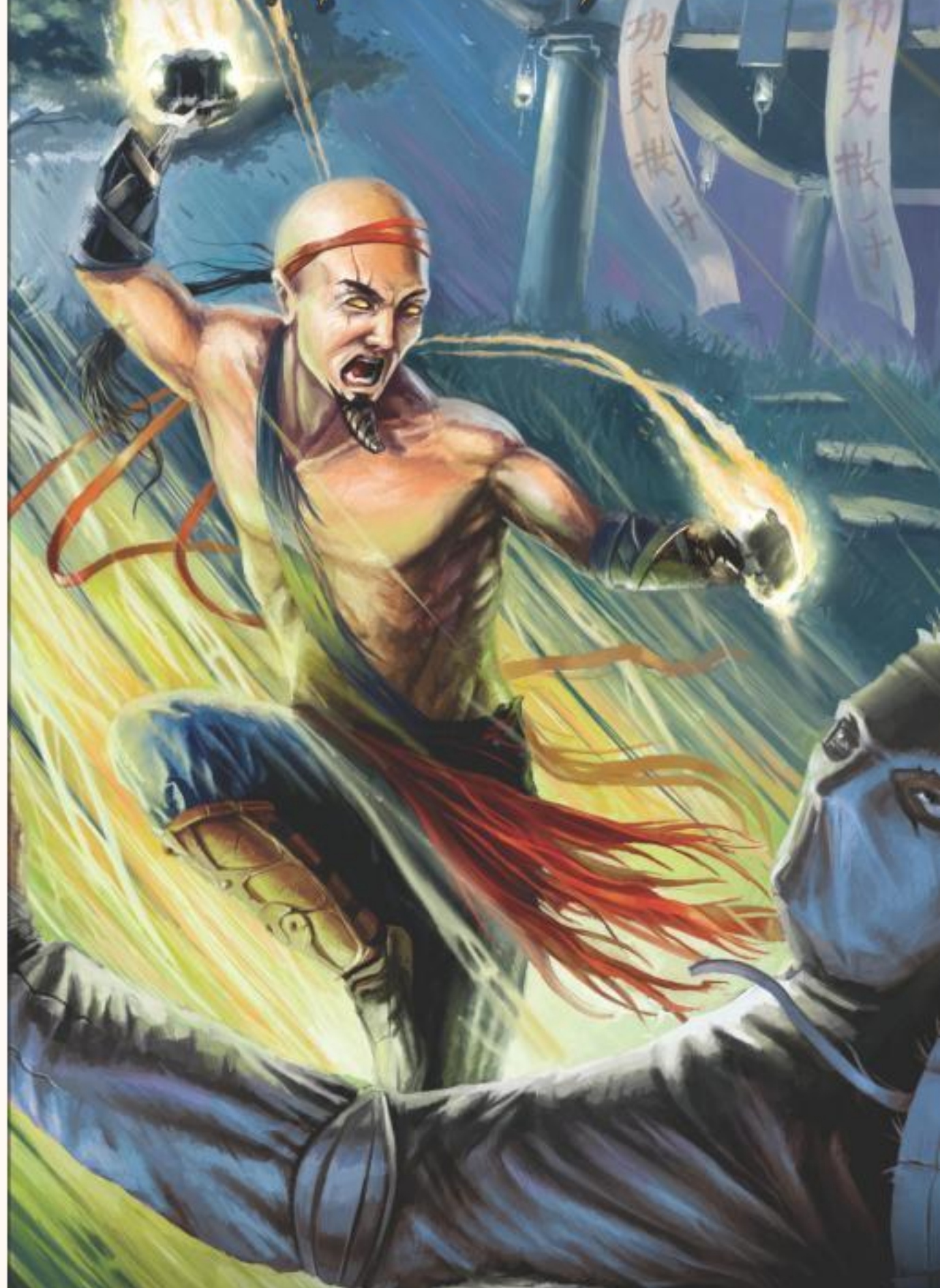
Ну а дальше... дальше должна начаться собственно игра. Не ждите от «Жести» чего-то вроде **Silent Hill** — элементы «ужастика», конечно, обещаны, но место им уготовано далеко не в первых рядах. Больше всего в пресс-релизах разработчики упирают на то, что их игра будет... пошаговой стратегией. В подчинении игрока оказывается отряд из Марины, Павла, маньяка и некоего «черного кардинала дачного ада». Задача проста — вывести этот балаган из садоводства, в котором, вместо помидорчиков-огурчиков, произрастает антисоциальная атмосфера и прочие несовместимые со здоровьем вещи. Жесть, в общем.

Дата выхода игры не сообщается, но мы очень надеемся, что начать прогулку по виртуальным садам-огородам можно будет уже весной этого года — ведь именно тогда на экранах страны появится одноименный фильм. ►

Кадр из кинофильма «Жесть»



RAGDOLL KUNG FU РАЗБОРКИ В СТИЛЕ КУНГ ФУ



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра оригинальна во всем: концепция, игровой процесс, графика, видеоролики — такого вы еще не видели
- Накапливайте энергию Чи, чтобы наносить самые мощные удары
- Наличие многопользовательского режима с поддержкой до 8 игроков: играть можно как по сети, так и на 1 компьютере
- Создайте собственный боевой стиль, используя только свое воображение и компьютерную мышь

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М Видео"



М.Видео

© 2006 "Akella"
All material Copyright 2004 Mark Healey, except the theme tune which is copyright 2004 Mark Healey, Kareem Ettoumy and Martin Johnson. Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: (495) 363-4614

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине — "Мультитрейд" — www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла



Ларри стал дедушкой?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Печальная весть для всех любителей компьютерно-игровой «клубнички» — в Сети появились слухи о том, что остановлена разработка сразу двух игр из серии **Leisure Suit Larry**. Для тех, кто не в теме, сообщим, что главные герои этих игр — забавный мужичка Ларри Лаффер и его племянник Ларри Ловейдж (дебютировал в **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**) — вот уже много лет занимаются охмурением прекрасного пола всех сортов

и калибров по ту сторону монитора. И вот теперь разработку новых игр из этой серии просто-напросто зарубили. Почему? Официальные лица из компании-разработчика **High Voltage Software** и издательства **Vivendi Universal Games** ответа на этот вопрос пока не дают. Может быть, Ларри Ловейдж, как и его дядя, банально состарился и теперь вместо девушек интересуется пивком и футболом? Только почему так рано?... ▮



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Родители на защите компьютерных игр

ИНТЕРЕСНОСТИ

Пока политики всех мастей и цветов пытались пролоббировать законы, ужесточающие разработку и распространение компьютерных игр, Ассоциация разработчиков развлекательных программ (**Entertainment Software Association**) подготовила неожиданный и мощный контрудар. Для его нанесения были самым наглым образом использованы родители детей, увлекающихся в играми. Оказывается, 35% «предков» и сами не прочь посидеть за персоналкой или консолью, причем делают они это регулярно. 80% предпочитает играть вместе с детьми.

Достаточно холодно играющие родители относятся и к за-

явлениям о вреде компьютерных игр. Более того, 66% из них считают, что игры делают семью крепче. Примерно столько же родителей (60%) считают, что ничего хорошего в государственном регулировании рынка цифровых развлечений нет.

Эти обнадеживающие результаты, кстати, подоспели очень даже вовремя. Дело в том, что несколько недель назад еще в трех американских штатах — Айове, Техасе и Юте — неугомонные дяденьки в костюмах начали продвигать очень строгие законы, направленные против компьютерных игр. Что ж, незримый поединок между политиками и игроделами, похоже, продолжает набирать обороты. ▮

СРОЧНО В НОМЕР

82-я воздушно-десантная

А у студии **EA Los Angeles** скоро будет новая медаль за отвагу. На этот раз — за отвагу в боях со скриптами и триггерами. Сражение началось еще в **Medal of Honor: Pacific Assault** и вот теперь оно, наконец, закончилось полной победой. Для сериала, игровой процесс которого долгое время основывался на скриптах, это равноценно маленькой революции.

Итак, что же ждет нас в **Airborne**? Первым делом — новый, «свободный» геймплей. Известно, что скрипты и прямые как линейка миссии не могут жить друг без друга — поэтому и на тот свет они отправились вместе. В **Airborne** у игрока почти всегда будет возможность выбирать, как пройти то или иное место. Например, во время десантирования с воздуха мы сможем управлять парашютом и постараться приземлиться в наиболее приглянувшееся место на карте.

Подобный подход чреват совсем другими требованиями к искусственному интеллекту. И у однопольчан главного героя, и у его противников будут определенные задачи, которые они всеми силами постараются выполнить. При некотором везении компьютерные болванчики даже смогут без участия игрока решить исход миссии в свою пользу. Огромное внимание разработчики уделяют и характерам бойцов. По их поведению, движениям и жестам можно будет быстро определить, кто перед нами — ветеран или зеленый новобранец.

Еще одно интересное открытие поджидает игроков в арсе-

нале. Оказывается, оружие в **Airborne** можно будет... модернизировать. Никакой ненаучной фантастики — на любой войне бойцы адаптируют стволы под себя. Организована эта процедура очень интересным образом. Первым делом мы привыкаем к оружию, используя его как можно чаще — видимо, для того, чтобы понять, что и зачем в этой пушке можно улучшить. Затем следует раздобыть необходимые для модернизации комплектующие — их можно снять с трупов убитых врагов или получить за успешное выполнение миссии. У каждого ствола будет несколько вариантов модернизации, меняющих те или иные характеристики. Например, штык-нож пригодится в ближнем бою, пистолетная рукоятка, присоединенная к автомату Томпсона, повысит точность стрельбы и т. д.

Что еще? Ну, конечно же, сюжет. Он рассказывает о приключениях бойцов 82-й воздушно-десантной дивизии армии США. Главный герой — рядовой Бойд Треверс — пройдет в составе этого знаменитого подразделения долгий путь от Сицилии и до Рейна. Разработчики обещают превратить это путешествие в настоящее шоу — **Airborne**, по их словам, станет чуть ли не самой красочной и богатой спецэффектами игрой в серии. Так это или нет, пока неизвестно — разработчики не удосужились опубликовать ни одного скриншота из игры. Впрочем, до ее выхода, который намечен на конец года, еще очень много времени — так что успеют. ▮



Несмотря на то, что действие **Medal of Honor: Airborne** разворачивается в Европе, пресловутую «Нормандию» (см. картинку) мы, скорее всего, не увидим.

СРОЧНО В НОМЕР

Снова в тропики!

А на далеких теплых островах, которые так любят в компании Crytek (той самой, что разработала обожаемый всеми экшен Far Cry), разразился очередной кризис. Причем теперь тропикам угрожает уже не всякая мелочь, вроде сошедших с ума ученых и их прихвостней-мутантов, а самые настоящие морозостойкие инопланетяне. Именно они станут главными злодеями в экшене Crysis — новой игре Crytek.

Кризис начнется с того, что инопланетяне решат немножко заморозить Землю. Им самим хоть бы хны — они, как уже говорилось выше, морозостойкие. Ну а люди... для людей в новой экосистеме места вообще не предусмотрено.



Для реализации этой программы на планету сбрасывается метеорит с большущей морозильной установкой, которая потихоньку начинает покрывать тропики симпатичным таким снежком. Первыми на место происшествия прибывают боевые корабли Китая и Северной Кореи. США тоже не отстают — взмахнув полосатой палочкой мирового жандарма, они направляют к метеориту элитное спецподразделение во главе с Джеком Карве... Джейком Данном, главным героем игры. Как они там поделят между собой зоны влияния, не сообщается, но чуем наше сердце, что перед тем, как начать войну с инопланетянами, земляне успеют подраться между собой.

Но давайте вернемся к нашим баранам-спецназовцам. Парни оснащены специальными нанокостюмами — самое то для войны с инопланетянами, как косоглазыми, так и морозостойкими. Каждый такой костюм дает его обладателю несколько уникальных возможностей — ускорение, лечение ран, встроенный электроподогрев сидалища, наконец. Обещано, что чудо-одежда даже будет обладать собственным искусственным интеллектом, автоматически активируя именно те



возможности, которые нужнее всего в данный момент. Не побоялся взглянуть в лицо врагу? Получай повышенную защиту, герой! Удираешь со всех ног? Получай повышенную скорость мелькания пяток, подлый трус!

Вооружены бойцы будут самыми внушительными пушками на планете — но лишь до того момента, пока не отберут у инопланетян их пукалки. Оружие алиенов, согласно новой моде стреляет холодом разных степеней продроглости и превращает противников в замечательные такие ледышки.

Из других интересных особенностей стоит отметить ведомых искусственным интеллектом союзников (пока, правда, неизвестно, будет ли у игрока хотя бы простенький командный интерфейс) и возросший ассортимент техники — в Crysis нам разрешат даже сесть за штурвал боевого истребителя.

Графика... о, она, как это обычно бывает у Crytek, будет просто великолепна! Поддержка DirectX 10 и шейдеров четвертой версии, «мягкие» тени от всех объектов, потрясающая система повреждений, продвинутые спецэффекты, разрушаемость всего и вся. Смущает только один момент: деления на уровни нет. Игровой мир будет сделан в виде единого «куска», так что в Crysis игрок никогда не встретит надписи «loading». Вы уже вспомнили про тяжелую судьбу украинского проекта «Xenus. Точка кипения»? Что ж, разработчики из Crytek, видимо, открыли главный секрет бесшовных миров — они обещают, что для нормальной игры окажется достаточно 2 GHz процессора, 512 мегабайт памяти и видеокарты с поддержкой шейдеров второй версии. Святые люди.

Crysis грозит разразиться уже в конце 2006 года. ▶



Акелла

Тайна долины драконов

Keepsake



Отправляясь на учебу в школу магии Драгонвейл, Лидия с нетерпением ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо учеников и преподавателей девушка обнаружила лишь пустые залы и куклу шута, подаренную подруге 8 лет назад... Прикоснувшись к кукле, Лидия испытывает странные чувства, неуловимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком — драконом, неведомо как превратившимся в волка. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется разгадать множество загадок и узнать секреты старинной школы волшебства.

- Мистический квест с видом от третьего лица и великолепной графикой
- Захватывающий сюжет, полный тайн и неожиданных открытий
- Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры
- Интерактивная система подсказок: Зак всегда наметит вам, что делать дальше
- Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты



www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"



М.Видео

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua



Акелла

© 2006 "Akella"
© 2006 "Lighthouse Interactive"
© 2006 "Wicked Studios"
Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: (495) 363-4614



Одной строкой...

Британское издательство **Empire Interactive**, возможно, будет продано.

THQ перенесла выход проекта «**S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля**» на начало 2007 года.

Издательство **Electronic Arts** сократило более трехсот рабочих мест — это почти пять процентов штата компании.

Стало известно о разработке нового, пока что безымянного аддона к стратегии **Warhammer 40 000: Dawn of War**.

Издательство **CDV Software Entertainment** анонсировало стратегию **Glory of the Roman Empire**, в которой игроку предстоит руководить Римской империей.

Компания **Infinite Interactive** работает над пятой частью пошаговой игры **Warlords**.

Аналитики компании **Wedbush Morgan Securities** заявляют, что в 2006 году продажи компьютерных игр будут продолжать падать.

Согласно слухам, студия **Maxis** ведет работы над третьей частью знаменитого симулятора **The Sims**.

Ив Гильмо, глава **Ubisoft**, заявил, что его компания довольна результатами продаж экшена **Peter Jackson's King Kong** и собирается продолжить выпуск игр на основе кинолицензий.

Помимо **Resident Evil 4**, компания **Capcom** портирует на PC экшен **Devil May Cry 3: Dante's Awakening** — игра появится в марте.

Новогодние удары по Take-Two

Хуже всего новый, 2006 год начался для компании **Take-Two Interactive**, которую за небольшую шалость с эротическими сценами в игре **Grand Theft Auto: San Andreas** пинают все — даже стихия. 22 января 2006 года, когда офисные сотрудники, как известно, делают последнее усилие над собой и начинают работать, в Манхэттене неожиданно загорелось здание, где находилось аж три подразделения Take-Two — **2K Games**, **Global Star Software** и

Joytech. Огонь охватил все этажи строения, после чего пожару была присвоена высшая категория сложности, а на его тушение выдвинулось целых две сотни пожарных. К счастью, обошлось без людских потерь — а вот самой компании был причинен заметный ущерб.

Следом за судьбой на Take-Two набросился и более привычный противник — государство. На этот раз поколошматить бедняжку решила прокуратура Лос-Анджелеса, которая подала иск

в суд, обвинив компанию в недобросовестной конкуренции и обмане потребителей. Под этой хитрой формулировкой, впрочем, скрывается все тот же скандал с любительской модификацией **Hot Coffee**, о котором мы не раз рассказывали на страницах нашего журнала.

Интересно, от кого получит на орехи Take-Two в следующий раз? Может быть, от злобных инопланетян, также озабоченных проблемой эротических сцен в компьютерных играх? ▀

ИНТЕРЕСНОСТИ

Самый эффективный бета-тест

Воспитание «Героев», дорогие друзья, идет по плану! В конце января компании **Ubisoft** и **Nival Interactive** выпустили

публичную бета-версию игры **Heroes of Might and Magic V** — чтобы, понимаешь, игроки ошибки искали. Игроки начали



Heroes of Might and Magic V

искать... и совсем скоро нашли Самую Главную Ошибку. Ею оказалась предварительная дата выхода игры, которая, если кто не в курсе, была назначена на март 2006 года. Всего через несколько дней после появления бета-версии практически все крупнейшие фан-сайты, посвященные вселенной «Героев», запостили требованиями отложить проект — по мнению игроков, исправить за оставшееся время то невероятное количество багов, которое присутствует в игре сейчас, невозможно.

С радостью отметим, что компания **Ubisoft** вняла этим возгласам. Ну, и с горечью добавим, что результатом этого «внимания» стал перенос выхода игры... пока только на неосознаваемый «второй квартал» 2006 года. ▀

ИНТЕРЕСНОСТИ

Да здравствует пиратство!

Вы считаете Россию сумасшедшей страной? И, как и полагаются любому русскому, гордитесь этим? Увольте — самая обычная у нас страна. Есть и куда более сумасшедшие. Возьмем вот Швецию. Осенью 2003 года в Стокгольме один молодой человек попытался украсть нож из магазина. Полицейские, приехавшие по вызову охраны, прочитали воришке долгую лекцию о том... что нельзя ходить по улице без документов (да-да, паспорта у него тоже не было). И са-

мо собой отпустили на волю. А уже через пару часов этот тип убил Анну Линдт, министра иностранных дел страны. Такие дела.

Разумеется, шведский народ прилагает все усилия для поддержания репутации своей страны. В парламентских выборах, которые пройдут осенью этого года, собирается принять участие организация с говорящим за себя названием — «Пиратская партия». Вся ее программа основывается на одном пункте — врез руле... авторское и патентное право должны

отправиться в печку. А софт, игры, фильмы и прочие вещи первой необходимости люди обязаны получать бесплатно. И все это следует закрепить в законах Швеции.

Отметим, что у партии уже появилось достаточно много сторонников. В первый же день она собрала четыре тысячи подписей в свою поддержку — этого более чем достаточно для официальной регистрации. Теперь дело за малым — получить не менее четырех процентов голосов, чтобы пройти в парламент. ▀

ИНТЕРЕСНОСТИ

Приквел для сиквела

АНОНСЫ

«Куда делся Ночной охотник?» — этот вопрос наверняка тревожит души почти всех фанатов «Людей Икс». Да, анонс **X-Men: The Last Stand**, третьего по счету фильма в этой вселенной, принес неожиданные вести — полюболюбившего героя мы в нем не встретим.

Что же случилось? Получить ответ на этот вопрос можно будет, лишь посмотрев... хотя нет, стоп-стоп! Смотреть фильм (на экраны он выходит, если кто не в курсе, уже в мае этого года) вовсе не обязательно — ведь студия **Z-Axis** совместно с издательством **Activision** готовят экшен под рабочим названием **X-**

Men: The Official Movie Game. Нам доверят управление одним из трех «икс-менов», которые сражаются с таинственной организацией **HYDRA**. По ходу мы познакомимся с предысторией картины — в том числе и узнаем, куда же делся **Nightcrawler**.

Релиз игры состоится одновременно с выходом фильма — то есть все в том же мае. ▶



Bethesda Softworks стремится к звездам

АНОНСЫ

«Звездный путь» не кончится никогда. За почти четыре десятка лет эта вселенная, кажется, проникла повсюду: начиная от кинематографа и литературы и заканчивая «тематическими» жевательными резинками. Не забыты и компьютерные игры: разработчики, желающие приобщиться к знаменитой вселенной, а заодно и к денежному фонтану, который брызжет прямо из ее центра, регулярно выдают на-гора все новые и новые проекты. Заразилась этим дурным примером и компания **Bethesda Softworks**, которая на днях порадовала нас анонсом стратегии в реальном времени **Star Trek: Legacy**. Сюжет игры охватывает почти всю ис-



торию телесериала. Разрабатывает ее компания **Mad Doc Interactive**, «родительница» RTS **Star Trek Armada II**.

Пройти «Звездный путь» игроку предстоит вместе с огромным флотом. Каким образом мы будем руководить подчиненными, авторы пока не сообщают, зато они обещают роскошную графику, продвинутую модель повреждений и увлекательный мультиплеер. Насладиться всем этим мы сможем ближе к концу 2006 года. ▶

Адвокаты уходят на фронт

СОБЫТИЯ

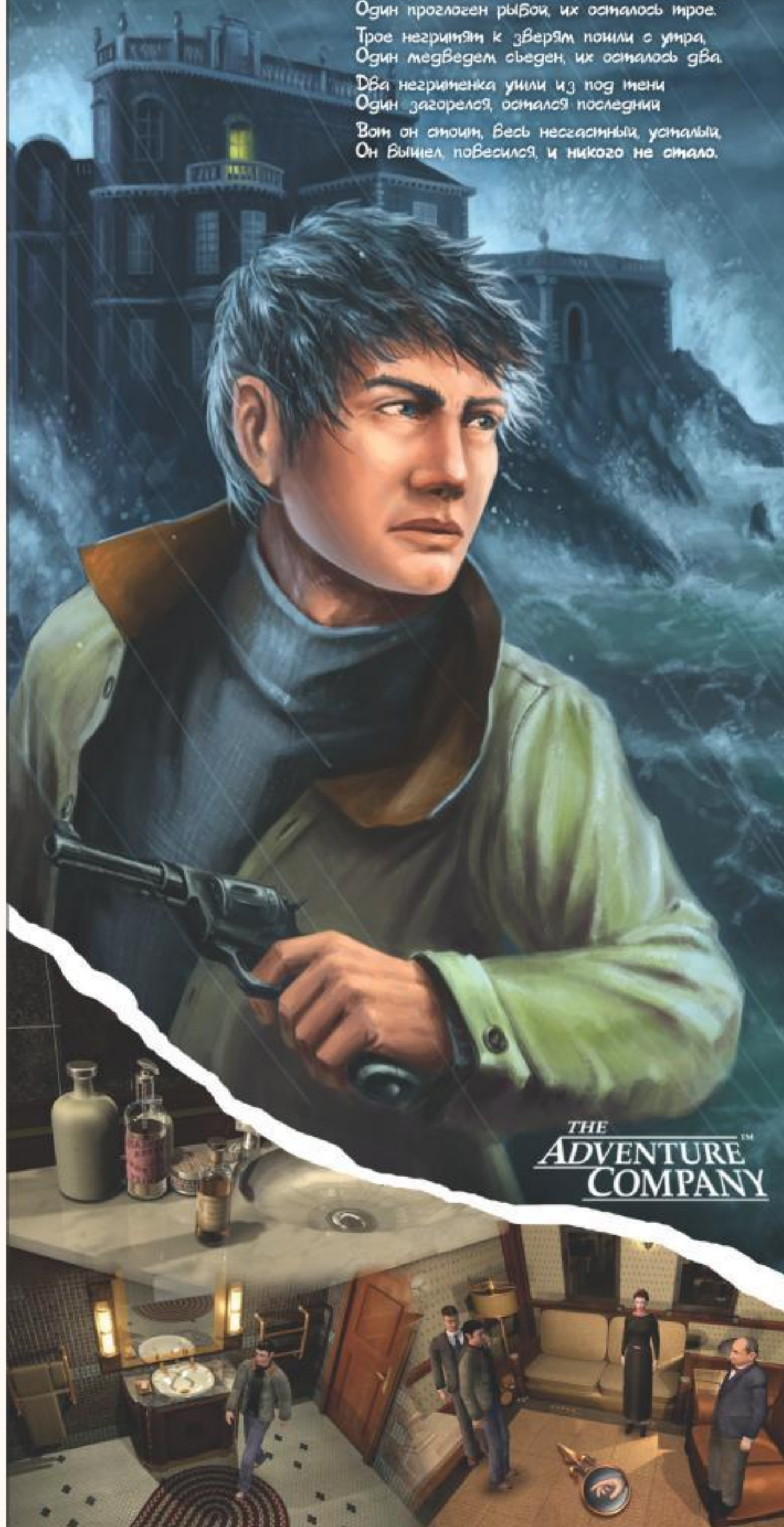
Ни для кого уже не новость, что в мире который месяц идет война между производителями компьютерных игр и производителями глупых антиигровых законов и судебных исков. Пока с фронтов доносятся грохот орудий и мерзкий голос **Лейланда Йи**, в тылах лучшие умы придумывают новые способы насолить противнику и защититься от его нападков. 16-17 марта сего года в

Бeverли-Хиллс пройдет конференция **Game Technology Law**, в которой примут участие лучшие юристы игровой индустрии. Программа стандартная: обмен опытом, зачитывание и прослушивание лекций, перемывание косточек все тому же Лейланду Йи и т. д. Надеемся, что эта конференция поможет индустрии чуть лучше противостоять нападкам игрофобов всех пород и мастей. ▶

НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»

АГАТА КРИСТИ И НИКОГО НЕ СТАЛО

Десять негритян собрались пообедать.
Один вдруг подавился, их осталось девять.
Девять негритян легли спать очень поздно.
Один заснул навеки — их осталось восемь.
Восемь негритян поехали в Девон.
Один там и остался, вернулись всемером.
Семь негритян гроба рубили топором.
Один порезался — остались шестером.
Шесть негритян ревели с псами играть.
Одного ужалил шмель — их осталось пять.
Пять негритян друг друга засудили.
Один казнен — осталось их четверо.
Четыре негритянка отправились на море.
Один проглотен рыбой, их осталось трое.
Трое негритян к зверям пошли с утра.
Один медведем съеден, их осталось два.
Два негритянка ушли из под тени.
Один загорелся, остался последний.
Вот он стоит, весь несчастный, усталый.
Он вышел повесился, и никого не стало.



THE
ADVENTURE
COMPANY™

www.akella.com

Разничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"



М.Видео

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" -
www.multitrade.com.ua



Акелла

© 2006 "Akella"
© 2006 "Adventure Company"
Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.

Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Оптовая продажа: (495) 363-4614



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Март			
Alliance: Future Combat	G2 Games	G2 Games	60%
Bad Day L.A.	Enlight Software	Enlight Software	80%
Combat Mission Campaigns	Hunting Tank Software	Battlefront.com	70%
Evolution GT	Black Bean	Milestone	70%
FIFA Street 2	Electronic Arts	EA Canada	80%
Galactic Civilizations II: Dread Lords	Stardock	Stardock	80%
Ghost Wars	Hip Games	Digital Reality	60%
Jaws Unleashed	Majesco	Appaloosa Interactive	70%
L.A. Rush	Midway Games	Midway Studios — Newcastle	70%
Monster Madness	--	Artificial Studios	60%
ParaWorld	Sunflowers Interactive	SEK	70%
SpellForce 2: Shadow Wars	JoWood Productions	Phenomic Game Development Studio	90%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games, Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	ХИТ
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	Electronic Arts	EA Los Angeles	80%
The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis	90%
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft Entertainment	Red Storm Entertainment/GRIN	90%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft Entertainment	Red Storm Entertainment	70%
True Crime: New York City	Aspyr	Luxoflux Corp.	90%
Апрель			
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Spellbound	80%
Enemy in Sight	Atari	Illusion Softworks	60%
Half-Life 2: Aftermath	Valve Software	Valve Software	90%
Hearts of Iron 2: Doomsday	Paradox Interactive	Paradox Interactive	80%
Heroes of Might and Magic V	Ubisoft Entertainment	Nival Interactive	ХИТ
Mage Knight: Apocalypse	Namco Bandai Games	Namco Bandai Games	70%
Май			
Commandos: Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
Condemned: Criminal Origins	SEGA	Monolith Productions	80%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	90%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	IO Interactive	80%
Just Cause	Eidos Interactive	Avalanche Studios (SE)	70%
Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	90%
TimeShift	Atari	Saber Interactive	70%
Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	80%
Июнь			
Black Buccaneer	10Tacle Studios	WideScreen Games	60%
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	Headfirst Productions	80%
Championship Manager 6	Eidos Interactive	Beautiful Game Studios	70%
Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	Arkane Studios	80%
Fenimore Fillmore's Revenge	--	Revistronic	70%
Girlzz: Life's A Party	Deep Silver	Genuine Games	50%
Gothic III	JoWood Productions	Piranha Bytes	ХИТ
Joint Task Force	HD Interactive	Mithis Entertainment	70%
Rise & Fall: Civilizations at War	Midway Games	Stainless Steel Studios	80%
The Guild II	JoWood Productions	4HEAD Studios	80%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	The Collective	80%
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
Tony Hawk's American Wasteland	Aspyr Media	Neversoft	80%
Winter Challenge	Focus Home Interactive	Cyanide Studio	50%



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



SWAT 4: The Stetchkov Syndicate



Winter Challenge



Tony Hawk's American Wasteland

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

«Талестра» хочет домой

АНОНСЫ



«Tarrrrrr!» — произнесли хитрые люди из издательства «Акелла», зачеркивая слово **Enosta** в своих маркетинговых планах. Вы, наверное, помните эту космическую экшен-ролевую игру от компании **Kvazar** — рассказ о ней был в последнем репортаже с КРИ'2005. Ну так вот, теперь вместо нее нам предлагают не менее космическую и не менее ролевую игру **Tarr: The Sign of Pride**.

От перемены букв в названии, геймплей, впрочем, особо не изменился. Как и прежде, перед нами космический экшен с RPG-элементами. Главный герой — пилот отряда истребителей, базирующегося на крейсере «Талестра». Посудина эта направлялась в отдаленную звездную систему, где ведутся научные исследова-

ния. Но вот нелепая случайность — в гиперприводе кто-то забыл монтировку, все мигом поломалось, засбило, и крейсер в итоге оказался черт знает где. Теперь «Талестре» предстоит долгий путь домой, на котором повстречаются новые друзья, старые враги и еще много чего интересного.

Найдется работа и для истребителей — игрок и его напарники не будут засиживаться на крейсере. В отряде будет до пяти пилотов, причем каждый из них — уникальная личность со своим стилем ведения боя. Они будут поддерживать игрока не только огнем своих орудий, но и ценными советами. Между миссиями тоже будет чем заняться — в Tarr будет огромное количество оружия и запчастей, которые можно поставить на свой истребитель. Если, конечно, заслужим.

Выход игры намечен на вторую половину этого года. Что же касается Enosta, то этот проект вовсе не мертв — работы над ним продолжатся после завершения Tarr'a, а сюжеты обеих игр будут тесно связаны. ▶

Посетители E3 остались без «девочек»

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

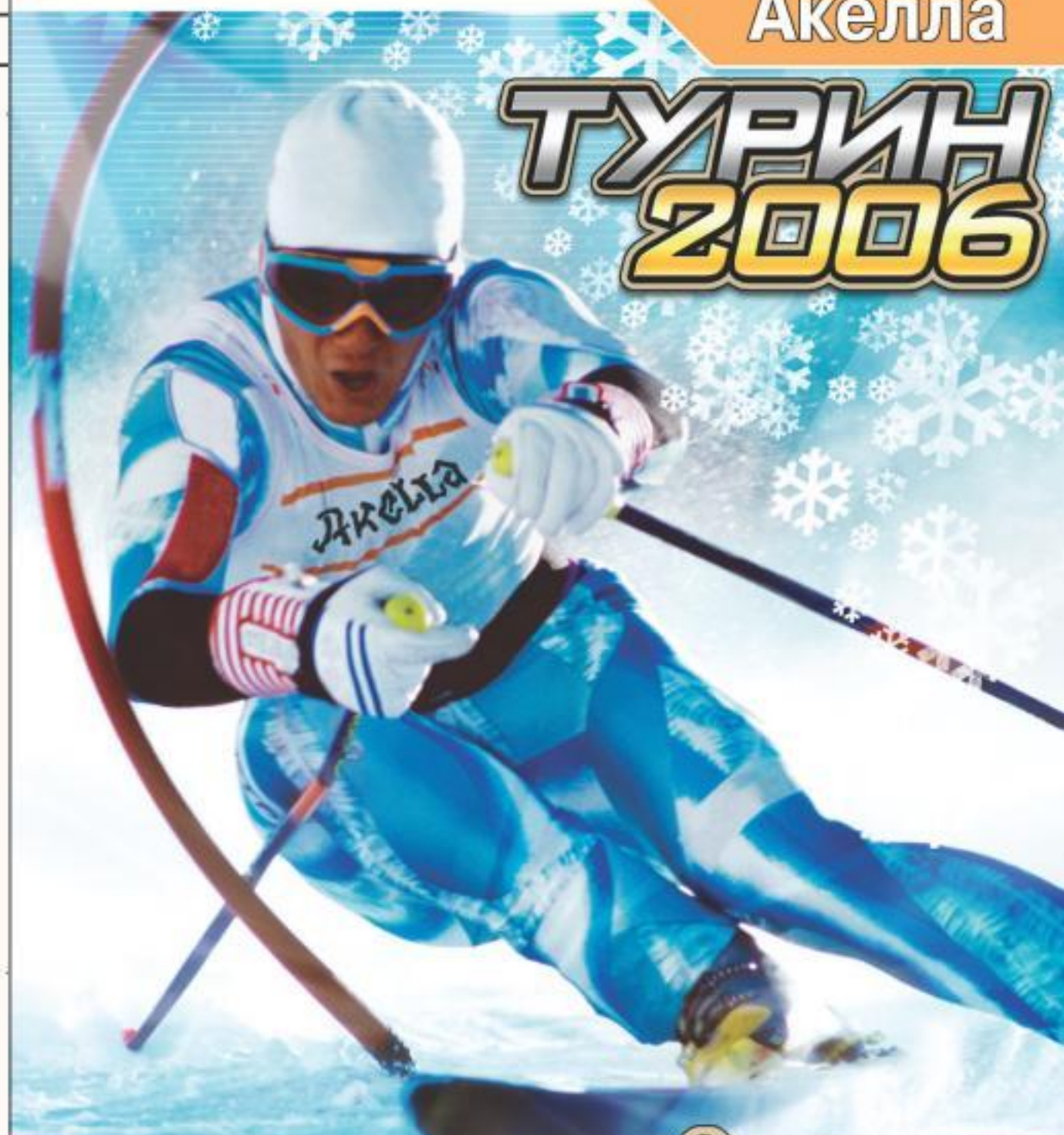
А у нас в этот раз не один «герой месяца» — а целый кокетливый, пахнущий духами отряд! Набран он из числа booth-babes (если переводить это словосочетание очень прилично, то получится «полуголые девушки»), которые еще на прошлой игровой выставке E3 привлекали посетителей на стенды разных компаний. Ничего страшного, что барышень так много, — они нынче все равно упали в цене, пять копеек штука. Дело в том, что организаторы E3 неожиданно решили ужесточить требования к одежде девушек-стендисток, которые будут присутствовать на выставке, — никакой вам обнаженки (даже частичную обнаженку запретили, пуритане проклятые!) и непристойного, откровенного поведения. Так что в репортаже «Игромании» с E3'2006 (а он всенепременно *грядет*) мы, скорее всего, не увидим очаровательных booth-babes. Да, мужчин-в-женском из общества Anti Booth-Babes, которые так позабавили нашего главного, черт возьми, редактора, мы, конечно же, тоже не увидим — они свою задачу выполнили. ▶



Мужикоженщины из Anti Booth-Babes, похоже, добились своего — полуобнаженных девочек-«завлекалочек» на E3'2006 не будет.

Добро пожаловать на главное спортивное событие года - Зимние Игры 2006! Сотни спортсменов со всего мира встретятся на заснеженных горных склонах, трассах для бобслея и биатлона. Но занять первые места удастся лишь самым сильным и ловким, тем, кто отдавал все силы тренировке и поставил перед собой четкую цель - добиться победы и завоевать золотую медаль. Вы же не подведете команду своей страны?

- ❄ В игре представлены дисциплины зимних видов спорта: слалом, гигантский слалом, бобслей, прыжки с трамплина, биатлон
- ❄ Смена погоды, которая влияет на игровой процесс: здесь вы увидите пургу, метель, туман
- ❄ Несколько режимов однопользовательской игры, наличие мультиплеера
- ❄ Более 700 спортсменов из 29 стран мира



WINTER CHALLENGE

ОЛИМПИЙСКИЕ ЗИМНИЕ ИГРЫ



Добро пожаловать на главное спортивное событие года - Зимние Игры 2006! Сотни спортсменов со всего мира встретятся на заснеженных горных склонах, трассах для бобслея и биатлона. Но занять первые места удастся лишь самым сильным и ловким, тем, кто отдавал все силы тренировке и поставил перед собой четкую цель - добиться победы и завоевать золотую медаль. Вы же не подведете команду своей страны?

- ❄ В игре представлены дисциплины зимних видов спорта: слалом, гигантский слалом, бобслей, прыжки с трамплина, биатлон
- ❄ Смена погоды, которая влияет на игровой процесс: здесь вы увидите пургу, метель, туман
- ❄ Несколько режимов однопользовательской игры, наличие мультиплеера
- ❄ Более 700 спортсменов из 29 стран мира



www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"



Филиал ООО "Поплит Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

© 2006 "Akella"
© 2005 Cyanide Studios. All rights reserved.
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла



CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА



Салют!

Не буду оригинальным, но минувший январь и первая половина февраля запомнились прежде всего ударными морозами, от которых впору убежать куда-нибудь в теплые страны и там, валяясь на пляже, готовить DVD. Впрочем, увы, все это мечты и на самом деле нам тут, на родине медведей и балалаек, придется еще как минимум пару месяцев кутаться в шарфы и ходить на работу, содрогаясь от холода. Но это все лирика, а теперь о делах насущных.

Прежде всего в этот раз рекомендую обратить внимание на наш «ДемоБлок», где вас

ждут целых пять самых интересных демоверсий месяца. Самая главная, без сомнения, **Star Wars: Empire at War**, ибо такой увлекательной RTS, да еще в мире «Звездных войн», не выходило давно. Тут все буквально пропитано «блокбастерностью» и духом Star Wars. Даже наш прожженный скептик Антон Логвинов оценил игру по достоинству и прочит ей светлое будущее. Будем ждать полную версию с нетерпением.

В темах диска у нас как минимум две монструозных модификации и даже одна полная версия игры. Первым делом рекомендую установить тотальную конверсию **Civilization IV** под названием **Fall From Heaven**. Мод превращает уже привычную «Цивилизацию» в натуральную фэнтези-сказку. К вашим услугам эльфы, друиды, волшебные технологии и так далее. Играть, поверьте, очень интересно. Далее все внимание на, можно сказать, неофициальный аддон к «Блицкригу» — **Talvisota: Ледяной ад**. К вашим услугам — две полноценные кампании, множество новых юнитов, лихой геймплей и совсем иная атмосфера, чем в оригинальной игре. Обратите внимание, что дополнение соорудили российские разработчики, так что все удовольствие доступно на великом и могучем

русском языке.

И, наконец, не проходите мимо полной версии игры **TrackMania Nations**, благодаря которой вы можете абсолютно бесплатно погонять в TrackMania по интернету или Сети, а также принять участие в международных соревнованиях за звание лучшего автогонщика мира.

И последнее. Вы, должно быть, заметили, что с этого номера в «CD-мании» напрочь отсутствует какое-либо упоминание о, собственно, CD-диске. Объясняется это просто — с шестого номера мы решили окончательно и бесповоротно отказаться от двух CD и выпускать «Игроманию» только в комплекте с DVD. На сегодняшний день DVD-привод уже стоит чуть ли не дешевле CD-привода, а формат DVD прочно вошел в нашу жизнь, став таким же привычным, как в свое время CD. Так что если у вас еще нет столь необходимого всем и каждому DVD-привода — в срочном порядке проводите модернизацию. Ибо незрело.

На этом, пожалуй, закончим. Удачного путешествия по нашему DVD и до встречи в апреле!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на мартовском DVD «Игромании». На са-

мом же диске вы найдете развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

ИНТЕРФЕЙС DVD

DVD оснащен интерфейсом, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

Вы можете легко распечатывать описания и статьи на принтере, а также сохранять их в форматах RTF или TXT.

Все скриншоты, которые

есть на DVD, можно просмотреть в режиме слайд-шоу.

Просмотр видеороликов, находящихся на диске, осуществляется всего одним нажатием клавиши.

С помощью мощной поисковой системы вы без труда сможете отыскать нужный файл или текст на диске.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит «альтернативная» оболочка в формате HTML. Если основной

интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — запускайте HTML-оболочку.

СТРАНА СОВЕТОВ

Если хотите посоветовать, что интересного можно поместить на DVD, смело пишите на cdmania@igromania.ru.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ НАШЕГО ЖУРНАЛА

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛ №1: «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория» и «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛ №2: «ДемоБлок/Темы», «Игровая зона» (три раздела), DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛ №3: «Темы DVD», «Из первых рук», «Интересности», «Онлайновые игры», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.

Обновляемая база кодов (1400 игр).



ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

Техническая и всякая другая помощь по диску.
о создателях DVD, музыке

в оболочке и т.п.

Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.

Информация о российских внекомпьютерных клубах.

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор:

Степан Чечулин

Редакторы: Семен Чечулин,

Антон Логвинов

Программирование: Ирина

Сидорова и Денис Валеев

Дизайн оболочки: Илья Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков

Над рубрикой «По журналу» работали: Андрей Александров, Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов

ЗЕКСЕР И ЭДИЯ

Краснознаменная локализаторская артель нашего журнала продолжает исправно снабжать вас переводами с жалкого и астеничного английского на великий и могучий русский язык наиболее интересных модов к самым популярным играм. Сегодня мы предлагаем вашему вниманию тотальную локализацию крайне интересного мода для **Morrowind** под названием «Зексер и Эдия», который добавляет в и без того насыщенный игровой процесс новую забаву в лице двух эльфов-NPC. Зовут эльфов, как нетрудно догадаться, Зексер и Эдия. У персонажей ровно две функции. Основная — участвовать в схватках и беседовать с главгероем. Второстепенная — быть возлюбленным главгероя. Если вы играете женщиной — то любовником выступает Зексер. Если персонажем-мужчиной, то, соответственно, Эдия.

Зексер носит типично рыцарский «прикид» и изначально немногословен. Но ораторские способности игрока, магия и деньги способны творить воистину чудеса. Минуту назад молчун Зексер с радостью соглашается стать другом, напарником или даже любимым — в зависимости от выбранного пола персонажа игрока. В битве Зексер оказывает помощь самому игроку и, можно сказать, в некоторых критических ситуациях незаменим. Нам приходится заботиться о нем, лечить, если он ранен, а также беспокоиться о целостности его оружия и доспехов.

К Эдии относятся все те же принципы сотрудничества. Она волшебница, поэтому можно подкидывать ей всякие заколдованные

предметы и свитки, которыми она не преминет воспользоваться в трудную минуту. Но не только помощью в трудные минуты боя славна Эдия. Как уже было сказано выше, она добавляет в игру элемент «близких половых отношений». Впрочем, товарищи, которым еще нет 18, могут спокойно играть в мод. Никакого XXX-криминала: просто в момент уединения персонажа-мужчины с прекрасной Эдией в комнатке с кроватью свет погаснет, а в воздухе будут раздаваться характерные страстные вздохи. Весьма забавен один момент. Если другу или подруге предложить заняться любовью прямо на улице, то он или она откажет, объясняя это тем, что «нас кто-нибудь может увидеть». Но если зайти в какой-нибудь дом с постелью, то интимным радостям иногда не могут помешать даже хозяева дома! Им ситуация, когда в дом врываются двое облаченных в доспехи и амулеты воина и начинают вытворять всякий «клубничный» беспредел, кажется вполне нормальной...

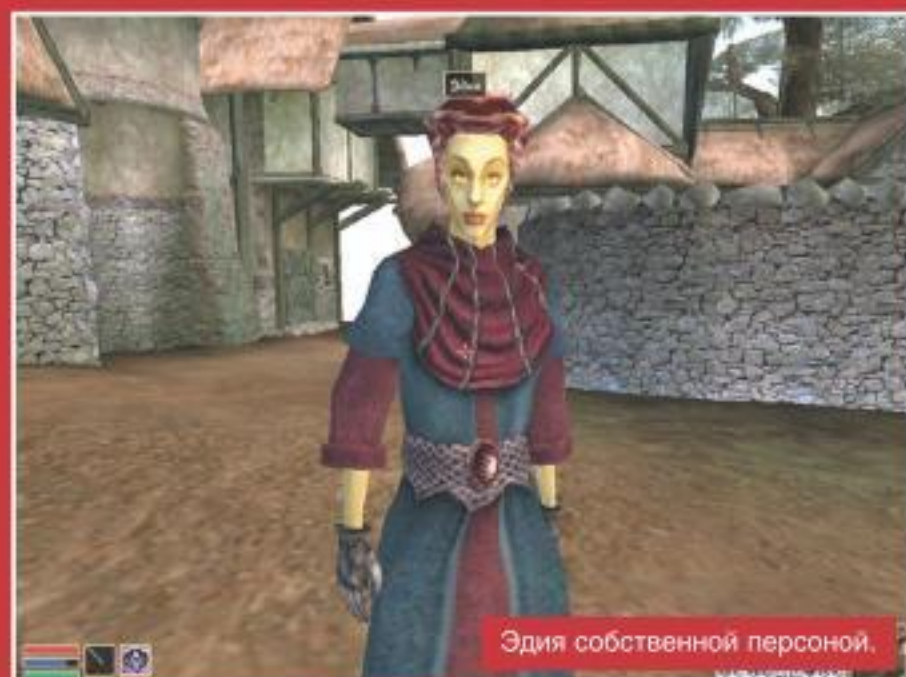
Реализация мода заслуживает всяческих похвал — все меню отлично продуманы, диалоги прописаны добротнo и логично упорядочены. Сама идея мода весьма оригинальна, хотя в **Bloodmoon** возможность сотрудничества с NPC тоже предусмотрена, но там нет таких веселых диалогов. Автор не добавил в геймплей никакого нового графического контента, зато над озвучкой потрудился знатно — выполнена практически на профессионально-студийном уровне.

Процесс перевода нами данного веселенького дополнения тоже

не прошел без сюрпризов. Именно в это время на нас снизошло понимание — почему же такая крутая компания, как «Акелла», переводила сам **Morrowind** так долго! Все дело именно в «скриптовой гибкости» игры. Точнее говоря, в том, что одна и та же фраза используется персонажами обоих полов. Англоязычные глаголы не отражают пол, и поэтому в русскоязычном эквиваленте почти не получается использовать конструкции, отражающие пол говорящего, например «%PCName сказал, что...». В итоге пришлось искать множество компромиссных вариантов перевода, что отъело львиную долю времени локализации проекта. Мы тоже потратили на оптимизацию скриптов очень много времени, но в итоге... в моде переведено все, до последней буквы.

Процесс установки мода крайне прост. Распаковывайте архив в <Корневая папка Morrowind>\Data Files (например, G:\Morrowind\Data Files). В приложении запуска игры выбираете **Файлы** и отмечаете флажком строку **Zexer and Edia companions mod RUS.esp**. Кстати, настоятельно рекомендуется пропатчить игру до самой последней версии.

«Игромания» настоятельно рекомендует мод всем поклонникам **Morrowind**.



Эдия собственной персоной.



У компаньона есть свой инвентарь, и оттуда можно что-нибудь стащить.



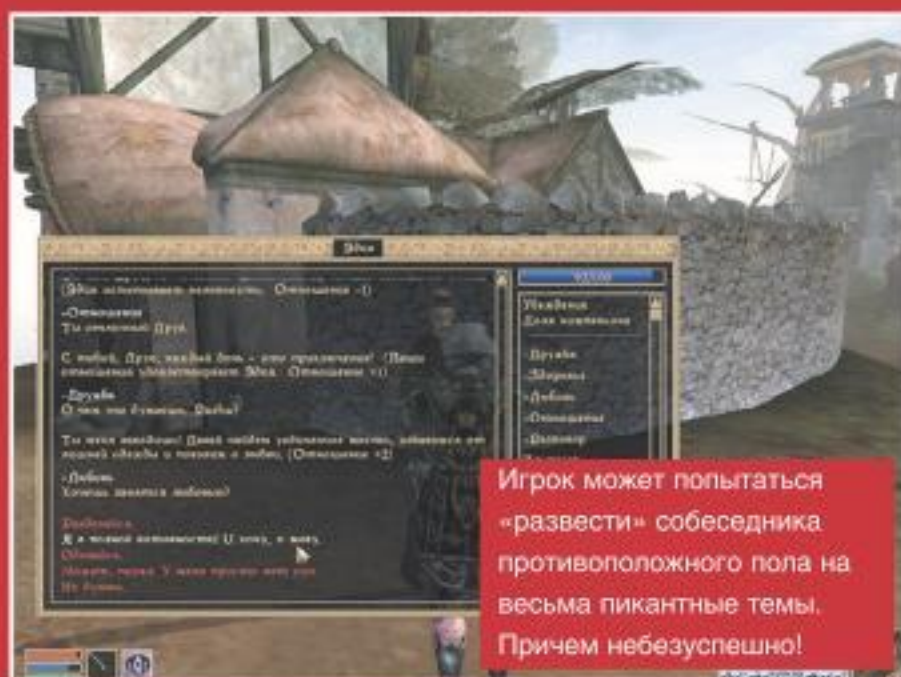
«Зексер, подумай еще раз — ты точно не хочешь со мной дружить?»



Болтовня с Зексером и Эдией несёт немало забавных сюрпризов.



Вот этот шлемоголовый СЗ-РО и есть Зексер!



Игрок может попытаться «развести» собеседника противоположного пола на весьма пикантные темы. Причем безуспешно!



ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. Civilization IV

Что: Пять карт, четыре сценария, десять модов
Где брать: Игровая зона I



Пять новых карт

- Atlas Continents
- Earth Aeric
- Fission Fallout
- Lehawk's Ancient World Freeplay
- Randland, South East Med

Четыре сценария

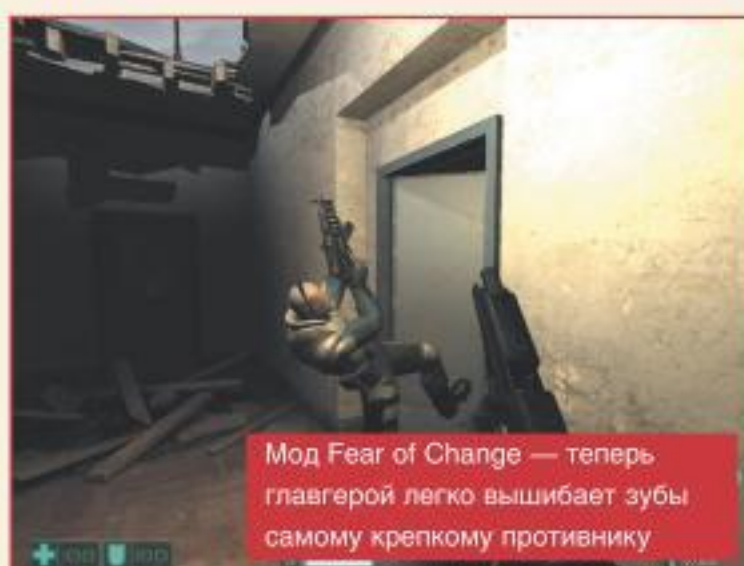
- Balkanwar
- Britain
- Greece City-States
- Reconquista

Десяток модификаций

- Chechen Republic
- Green
- Gulf Coast
- Kingdom of Sweden
- Korea
- Realism
- The Confederate States of America
- Turkish
- Vikings
- Welsh

№2. F.E.A.R.

Что: 11 карт, 1 модификация
Где брать: Игровая зона I



Мод Fear of Change — теперь главгерой легко вышибает зубы самому крепкому противнику

Все внимание на отличную модификацию **Fear of Change**, которая сильно изменяет геймплей, а именно:

- Увеличена скорострельность автомата.
- Повышена убойная сила оружия.
- По сравнению со здешними гранатами ядерная бомба покажется детской игрушкой.
- Главгерой стал намного сильнее в рукопашном бою.

Не пропустите и одиннадцать карт:

- Abandoned Depot
- Assault
- Control
- DD-Intuition
- Deck 16
- Meat Grinder 2
- Nade Hell, Thorn Wes
- Vman Pain
- Vman Panic

№3. Need for Speed: Most Wanted

Что: 9 программ
Где брать: Игровая зона I

Девять полезных программ:

- Hex Workshop — настройте машину по вашему вкусу.
- Shop Spezial — любой автомобиль к вашим услугам.

Car Replacer — легкая замена моделей машин.

Car Tuner — позволяет устанавливать апгрейды на автомобиль.

Configurator — детальная настройка игры под ваш компьютер.

Menu Tweak — измените начальное меню как вашей душе угодно.

Optimizer — оптимизируйте игру, чтобы навсегда избавиться от «тормозов».

Camera Hack — тонкая настройка камеры.

№4. Блицкриг II

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона I

Двенадцать самых интересных карт:

«Блин» — в роли простого советского солдата защитите родную хату от фашистов.

«Доки» — яростные сражения за небольшой арабский город.

«Ленинград» — десятки танков, сотни автоматчиков. Задача — защитить Ленинград от нацистов.

«Тула» — под вашим началом танки и 200 автоматчиков. Отбейте этими силами атаку врага!

Der Erste Schritt — захватите небольшой армией укрепленный город.

Gegenangriff — разбейте превосходящие силы противника, управляя только отрядом десантников.

Genosten — партизанские вылазки небольших отрядов в глухом лесу.

Koenigsberg — яростные сражения за безымянный завод с участием сотен солдат.

Ravensberge — выведите отряд автоматчиков из вражеского окружения.

Rute Des Sieges — огромные поля, на которых развернутся сражения огромных армий.

@Valley Crossing — уничтожьте сильного противника, используя всего пять танков и несколько пушек.

Westfront — многотысячное танковое сражение за родную деревню главгероя.



ПРОГРАММА «МОБИКОН» В РАЗДЕЛЕ «МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ»



Программа «МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете закатать в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интуитивно понятный интерфейс «МобиКона» превратит поиск желаемой игры, мелодии или картинки в приятное и совсем не напрягающее занятие. Ну а в самой



программе вы найдете почти две тысячи мелодий, картинок, заставок и Java-игр. Причем, что важно, в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, а в наличии есть отличная система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

- более двухсот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.;



в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы;

на выбор более пятисот MP3-мелодий, которые поделены на одиннадцать категорий;

огромный выбор картинок и заставок: анимированные и игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое;

более четырехсот полифонических мелодий.

Присоединяйтесь!

№5. Age of Empires III

Что: 1 кампания, 4 карты, 5 сценариев, 1 программа, 1 скин
Где брать: Игровая зона I



Масштабные сражения на карте City Assault

Как ни крути, но лучший сценарий нынешней подборки — **City Assault**. Вам представится отличная возможность поучаствовать в масштабных боевых действиях и взять штурмом город. Тут главное первым делом уничтожить форт, расположенный в северной части поселения противника, так что тяжелые орудия, заботливо предоставленные автором сценария, придутся как нельзя кстати.

Кроме того, вас ждут:

Сценарии

Find Rebel City ♦ Conquest of Constantinople ♦ City of Gold

Карты

Rainforest ♦ Big Continent ♦ Dark Forest ♦ Land Unknown

Кампания

Path to Freedom: America

Набор карт

Real World Maps

№6. Black & White 2

Что: 3 модификации, 9 скинов
Где брать: Игровая зона I



Модификация Norse

Три модификации:

Нorse — станьте владыкой новой расы (со своими домами, воинами и песнями).

Zero Gravity Villager — люди-пушинки; наложите на своих подданных невесомость.

Epic Earthquake Audio — смертные содрогнутся от голоса богов, насылающих свои кары.

Девять симпатичных скинов:

- Cleo Tiger
- Dark Archers
- Good Advisor
- Ice Tiger
- Immortal Guy
- Jackmix 69 Epic
- Jackmix 69 Skins Hands
- Jackmixtiger
- Leopard Creature

ТЕМА КОМПАКТА

GTA: Vice City — Myriad Islands

Что: Модификация ♦ Игра: GTA: Vice City ♦ Разработчик: Myriad Islands Team ♦ Что нового: город, здания, миссии, машины, загрузочный экран и т.п. ♦ Размер: 43 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы



Уже забыли о Vice City? Очень зря!

Очевидно, что **GTA: Vice City** живет всех живых, особенно когда для него выходят такие крупные модификации. Просто подумайте, какой смысл по пятому разу проходить **GTA: San Andreas**, если в дополнении **Myriad Islands** вас ждут:

Новый город, размерами не уступающий острову оригинальной игры. Улицы, по которым вы еще не ездили, дома, которых никогда не видели, и, конечно, бандиты, которых ни разу не убивали.

Огромное количество деталей. Улицы города под завязку набиты фонарями, мусорными баками, телефонными будками и так далее.

Все внутренние помещения созданы весьма правдоподобно. В кафе стоят

столики и много другой мебели, в полицейском участке — столы с компьютерами.

Замена большинства автомобилей. Теперь на улицах города ездят грузовики, таксомоторы и многочисленные легковушки от японских и европейских концернов. Как вам, например, возможность с ветерком прокатиться на стильном «Феррари» или «Порше»?

Множество новых миссий. Начиная с ограбления банка и заканчивая тиром в городском парке, где надо отстреливать резиновых уток.

Конечно, **Myriad Islands** пока еще далека от финала, но уже сейчас в мод можно играть, ибо все функционирует на ура, багов и глюков нет. В финальной версии авторы обещают добавить еще пару десятков миссий и около сотни новых машин.



№7. GTA: San Andreas

Что: 13 моделей автомобилей, модель велосипеда, 1 остров, 4 модификации
Где: Игровая зона I

Помимо подборки из первосортных автомобилей, обратите самое пристальное внимание на модификацию **Frozen Bone Country**. Теперь суровые морозы, прокатившиеся по всему миру в январе, достигнут до толе знойные окрестности Лас-Вентураса.

Горы и пустыни засыплет снегом, а нашему Карлу впору съездить в дорогие магазины города и прикупить теплые шапки, толстые шерстяные штаны и хорошую куртку, иначе играть становится просто холодно. Кроме того, вас ждут:

Три модификации:

- Snowsan
- Spar
- Mount Chiliad



Остров:

⊗ Russian Park

Модель горного велосипеда:

⊗ Cona Kowan

Подборка самых стильных автомобилей:

⊗ 1951 Ford Freightor

⊗ АЗЛК 2140 Sx-tuned

⊗ BMW M3

⊗ 1969 Buick Riviera GS

⊗ Buick 1950 Custom

⊗ Cadillac Sixteen

⊗ Jeep Grand Cherokee 99

⊗ Nissan Pickup Dakar 2004

⊗ Peterbilt 359 1972, 1972

⊗ Chevrolet k-Blazer

⊗ Sith Speeder

⊗ ВАЗ 2103

№8. FIFA 06

Что: 6 программ, 4 патча, формы для шести команд, 6 комплектов лиц

Где брать: Игровая зона I



На этот раз мы приготовили отменный подарок для наших читателей из Белоруссии и Украины и всех тех, кто следит за тамошними футбольными первенствами. Собственно, вы уже наверняка догадались, что на диске вас ждут **украинская** и **белорусская** лиги для **FIFA 06**. Есть даже возможность сыграть за клуб из славного городка Бобруйска! Но шутки в сторону, ибо работы сделаны очень и очень качественно. К тому же вам дадут поиграть за двукратного обладателя Кубка кубков, золотого призера УЕФА, многократного чемпиона СССР и бессменного чемпиона Украины — киевское «Динамо». В общем, когда намучаетесь с Бобруйском, сыграйте за эту легендарную команду.

№9. Pro Evolution Soccer 5

Что: 6 программ, 2 патча, 5 оформлений меню, 2 стадиона, набор лиц, комплект бутс, 1 мяч

Где брать: Игровая зона II

Самое крупное дополнение нынешней подборки — работа с недвусмысленным названием «**Украинская лига 2006**». Мод добавляет:

⊗ 4 команды первой лиги.

⊗ 16 команд высшей лиги.

⊗ Сборную Украины, а также несколько

ТЕМА КОМПАКТА

FIFA 06 — Российская премьер-лига 2006

Что: Модификация ♦ Игра: FIFA 06 ♦ Разработчик: Mania Software ♦ Что нового: турниры, клубы, составы, формы, лица игроков ♦ Размер: 41 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

В FIFA 06 нет русских клубов? Теперь все изменится!

Каждый год группа одаренных энтузиастов совершенно безвозмездно преподносит нам с вами бесценный подарок — мод «**Российская премьер-лига**». Взгляните на список вносимых им изменений, оцените масштаб проделанной работы и затраченных усилий — и вы поймете, что ждать милости от природы не стоит, а просто нужно установить мод и получить в свое полное распоряжение:

⊗ 16 клубов премьер-лиги и сборную России.

⊗ Точные составы, тактики и расстановки для всех команд.



клубов других стран, включая российские «Спартак», «Зенит», ЦСКА и «Локомотив».

⊗ Все футболисты одеты в качественные формы и снабжены фотореалистичными лицами.

Кроме того, не пропустите:

⊗ Комплект зеленых газонов New Pitches.

⊗ Мяч чемпионата мира 2006 Adidas Teamgeist 2006.

⊗ Подборку новых оформлений для меню и загрузочных экранов.

⊗ Наборы бутс и мячей.

⊗ Комплект программ, необходимых для установки модификаций.



⊗ Премьер-лигу, Кубок России и Парламент-суперкубок в режиме турниров и карьеры.

⊗ Домашние, выездные и вратарские футболки для всех команд.

⊗ Более 200 уникальных лиц игроков.

⊗ Стадионы «Локомотив», «Лужники», «Петровский» и так далее.

⊗ Все семь мячей, которыми играют в премьер-лиге, плюс два бонусных.

⊗ Двух лучших арбитров России, обслуживающих матчи, — Валентина Иванова и Игоря Егорова.

⊗ Наборы спортивной обуви футболистов.

⊗ Флаги болельщиков для всех клубов.



№10. TrackMania Sunrise — Extreme

Что: 1 модификация, 10 трасс, 10 моделей и скинов машин

Где брать: Игровая зона II



Лучшая работа минувшего месяца — модификация **Arizona**, которая переносит действие всех островных карт в американский штат Аризона, где вас ждут пыльные дороги, гигантские кактусы и огромные каньоны.

Кроме того, не пропустите:

⊗ 10 новых моделей автомобилей.

⊗ 10 красивых скинов машин.

⊗ 10 адреналиновых трасс.

Создай
свой стиль



Товар сертифицирован

Braun cruZer³

New



Бритва

Плавающая сетка
для комфортного
и гладкого бритья



Стайлер

Узкий нож триммера
для четких линий,
широкий - для
крупных участков



Триммер

Насадка для
поддержания желаемой
длины бороды

BRAUN

www.braun.ru

Качество. Надежность. Дизайн.



ТЕМА КОМПАКТА

Civilization 4 — Fall From Heaven

Что: Модификация ♦ Игра: Civilization 4 ♦ Разработчик: Kael

♦ Что нового: Юниты, здания, дерево технологий, способности юнитов ♦ Размер: 49 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы



Гнев богов. На смену старым религиям пришли суровые боги, которые требуют поклонения и жертв. Выбор за вами — встать на сторону демонов и погрузить мир в хаос или же поклониться светлым силам и создать рай на земле.

Тайные знания. Изучите сотни новых чудесных технологий, которые позволят нанимать грозных друидов, призывать на помощь духов воды и огня.

Уникальные постройки. Более двух десятков зданий в духе настоящей фэнтези-сказки: лаборатории алхимиков, совет старейшин, святилище могущественных духов и т.п.

Новые лица. Под вашим контролем будут орки, эльфы, големы, тролли, скелеты, жрецы и архимаги. Все модели блестяще нарисованы и анимированы.

№11. Star Wars: Battlefront 2

Что: 12 скинов

Где брать: Игровая зона II

Лучшие модели персонажей

- ⊗ **Acklay** — зеленый монстр с шестью ногами.
- ⊗ **Cordeakam** — ловкий джедай, защищенный мощным энергощитом.
- ⊗ **Extra Heroes Kashyyyk** — Оби-Ван Кеноби собственной персоной.
- ⊗ **Gamorrean Guard** — зеленый инопланетянин.
- ⊗ **Hero War** — крепкий робот — герой войны с империей.
- ⊗ **Jawa and Tusken vs. Wampa** — белые медведи с планеты Хот и аборигены с Татуина.
- ⊗ **Jedi vs. Clones** — симпатичная девушка, вооруженная бластером.
- ⊗ **Order 66** — пара не по-детски сильных джедаев.
- ⊗ **Space Heroes** — очаровательная принцесса Лея и суровый Оби-Ван Кеноби.
- ⊗ **The Dattack** — королева планеты Набу.
- ⊗ **Wookiee Rebellion** — мохнатый представитель грозного племени вуки.

№12. The Sims 2

Что: 9 наборов одежды, 5 шляп, набор мужских причесок, 3 набора женских причесок

Где брать: Игровая зона II

Готовьте место в шкафах, комодах и на вешалках любимых символов, ибо вас ждут:

- ⊗ Девять женских платьев современного и старинного покроя.
- ⊗ Несколько десятков ковбойских шляп — для настоящих мачо.
- ⊗ Более двадцати элегантных шляпок и чепчиков — для настоящих леди, разумеется.

№13. Half-Life 2

Что: 10 карт

Где брать: Игровая зона II



Десять карт месяца, в которые необходимо сыграть:

- ⊗ **Kill the Breen** — в роли доктора Фримена очистите особняк от монстров.
- ⊗ **City 251** — устройте дуэль на небольшой городской площади.
- ⊗ **Combine Tactics** — вместе с напарниками безжалостно истребите всех врагов на карте.
- ⊗ **Concrete Jungle** — перестрелки на электростанции. Главное, ненароком не свалитесь в пропасть.
- ⊗ **Damage** — множество аптек, оружия и врагов позволят устроить по-настоящему захватывающие сражения.
- ⊗ **Escape** — мистер Фримен в тюрьме. Помогите именитому ученому сбежать из кутузки.
- ⊗ **Gun** — Простая задача: очистить уровень от противников. Карта большая, а врагов — тьма. Будет весело.
- ⊗ **The Keeper of the Bridge of Death** — жаростные сражения за стратегически важный мост.

⊗ **The Reactor** — битва внутри ядерного реактора. Карта несложная, но чертовски веселая.

⊗ **Traptown** — истребите орду монстров, захвативших железнодорожную станцию.

№14. Operation Flashpoint

Что: 13 модификаций

Где брать: Игровая зона II

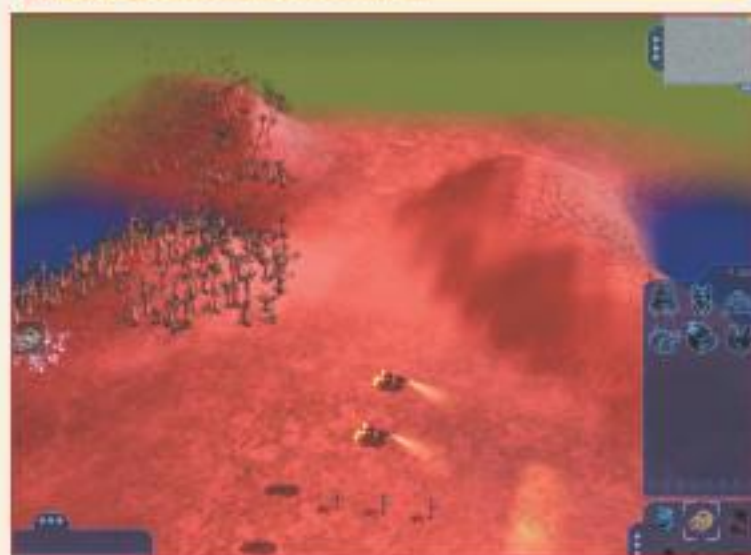


- ⊗ **Kuznet** — модель авианосца.
- ⊗ **WBT Tommy** — знаменитый автомат Томпсона.
- ⊗ **CS Jontos** — грозный бронетранспортер.
- ⊗ **B45m Libelle** — самолет немецких военно-воздушных войск.
- ⊗ **SGC F302** — звездолет из сериала Stargate.
- ⊗ **SGC Soldier** — модель солдата, опять же из Stargate.
- ⊗ **NOD GDI Harvesters** — харвестер из легендарной игры Command & Conquer.
- ⊗ **Banabia** — огромный остров.
- ⊗ **DMA Aanim** — правдоподобная анимация солдат.
- ⊗ **Johns Smoke Fire** — реалистичные спецэффекты стрельбы.
- ⊗ **OFP RBRG** — комплект деревьев.
- ⊗ **Modul Sky** — сборник красивейших текстур неба.

№15. Earth 2160

Что: 17 карт

Где брать: Игровая зона II



Семнадцать самых интересных карт:

- Earth 2160MBC
- Eurpa 2160
- Faktories
- Golden Land
- Greenfield
- Illusion of Water
- Krieg Der Welten
- Last Miningstation
- Canyon
- Lost City
- Temple
- Lost Lostparadise
- Marwail
- Mineralos
- MOUNTAINPASS
- Mutarra

№16. DOOM III: Resurrection of Evil

Что: 9 карт, 2 модификации

Где брать: Игровая зона II



Девять карт:

- Delta Labs Sector 6** — защитите лабораторию от нашествия демонов.
- Blastphemy** — небольшая арена с кучей боеприпасов и аптечек.
- Entryway** — ремейк первого уровня DOOM II на новом движке!
- Escape From Earth 3** — успокойте легионы разбушевавшихся зомби.
- House of Death** — дом, под завязку набитый монстрами. А у вас только пистолет.
- Refrag** — яростная битва в красивом зале с легионами демонов.
- Stalwart Redux** — древний замок населили адские твари. Самое время навести порядок.
- Tested** — чертовски «мясная» карта. Море адских тварей, еще больше оружия и боеприпасов.
- The Maze** — сразитесь с ордой монстров в темных и узких коридорах.
- UAC Frankhise 666** — спасите несчастных ученых от атак обнаглевших тварей.

Две модификации

🔪 **Rocket Pistol** — теперь обычный пистолет стреляет ракетами. Весьма грозное оружие, меж тем.

🌀 **Vortex** — враги становятся очень злыми и сильными. Теперь одолеть толпу зомби будет непросто.

№17. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 14 плагинов

Где брать: Игровая зона II



- Horse Ranch** — ферма с лошадами.
- Fleck Homes** — новые дома в Бальморе.
- Clean Custom Kynareth Armor** — мощный комплект брони.
- Crusaders of Tamriel** — отличная кольчуга.
- Masks** — даэдрические магические маски.
- New Imperial Helms** — шлемы в имперском стиле.
- Stendarrs Guantlet** — перчатка.
- Stormbringer** — очень сильный меч.
- Seyda Neen Complete** — новый вид Сейда-Нин.
- Real Stars** — замена текстур ночного неба.
- Ultimate Textures** — новый взгляд на знакомую игру.
- Daedric Ruins** — замена текстур даэдрических развалин.
- Landscape** — новые виды растений.
- Vogar MW** — огромный остров с магазином и особняком.

№18. Warcraft III

Что: 14 карт

Где брать: Игровая зона III



Пачка отличных карт:

- Walking Across World**
- Darksoul Act 1**
- DBZ Rpg Ultimaty 2**
- Distant Shores**
- Elder Town**
- Esdraelon**
- Fastest Possible**
- Hunters**

RAZER
Copperhead

2000 dpi разрешение
Лазерная система Razer Precision™

1000 Гц частота опроса
1 мс время отклика

32 кБ встроенная память
Технология Razer Synapse™

Совершенная
игровая мышь



Уже в России

www.razerzone.ru



- Ice Troll Tribes II
- Inuyasha SoWc
- Jurassic Pack
- Killing Edge
- Mortar Ball
- Super DBZ All Sagas

№19. Heroes of Might & Magic III и Heroes of Might & Magic IV

Что: 20 карт для третьей + 20 карт для четвертой части

Где брать: Игровая зона III



Сегодня мы вновь порадуем вас двадцатью отменными картами для третьих и двадцатью картами для четвертых «Героев». Всем поклонникам легендарного сериала Heroes of Might & Magic посвящается.

№20. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор

Что: 5 миссий, 6 скинов

Где брать: Игровая зона III



Миссия Downhill Racing

Увлекательные миссии:

- Beach Head — защита базы от атак превосходящих сил противника.
- Bomb Run Over the Rainbow — в пух и прах разбомбите вражеские позиции.
- Boston — управляя неповоротливым бомбардировщиком, уничтожьте танки врага.
- Boston Tea Party — сбейте все истребители противника и выберите из окружения.

Butterfly Strike — под покровом темноты уничтожьте вражеский аэродром.

Новые скины для самолетов:

- Leeds
- Liverpool
- Manchester United
- Plymouth Argyle
- Real Madrid
- River Plate

№21. Quake 4

Что: 2 карты, 7 модификаций и 1 программа

Где: Игровая зона III

Особое внимание обратите на модификацию Q4max. Главные особенности:

- Новые звуки выстрелов.
- Переработанные спецэффекты.
- Резко увеличенный уровень сложности.



ТЕМА DVD

Блицкриг — Talvisota: Ледяной ад

Что: Модификация ♦ Игра: Блицкриг ♦ Разработчик: Blitzfront Game Studio ♦ Что нового: две кампании, стороны конфликта, юниты, карты и т.д. ♦ Размер: 250 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Неизвестные подробности русско-финляндской войны.

30 ноября 1939 года в 8 часов по московскому времени советские войска начинают артиллерийскую подготовку и через полчаса переходят границу с Финляндией... Так началась «Зимняя война», или Talvisota (Талвисота), как ее называют финны. В марте 1940-го эта страшная война закончилась, навсегда изменив жизни миллионов людей и приблизив начало Великой Отечественной... Несмотря на то что «Зимняя война» является одной из наименее известных конфликтов того времени, она очень значительно повлияла на историю и ход Второй мировой войны.

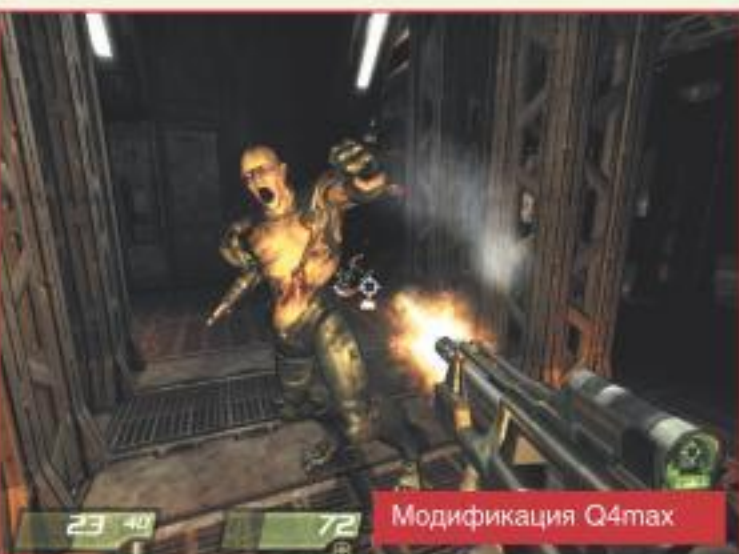
Особенности дополнения:

- Первая модификация, полностью посвященная конфликту двух стран — СССР и Финляндии.
- Множество миссий в двух кампаниях за обе страны-участницы.
- Возможность окунуться в исторические реалии того времени и ощутить дух «Зимней войны» вместе с финскими солда-

тами, говорящими на родном языке, линией Маннергейма, огнеметными и командирскими танками, коктейлями Молотова, отрядами лыжников, военными сообщениями того времени.

Разнообразные юниты, каждый из которых решает определенный круг задач.

Уникальный игровой процесс, товарищи по оружию, экспериментальные юниты, скрытые миссии, переработанная система подкреплений, оригинальная реализация полевого штаба и многое другое!



Модификация Q4max

Не пропустите и другие модификации:

- Demorecorder — позволяет записывать сражения на видео.
- Mad Butchers Optimization — изменить настройки игры без ее перезагрузки.
- Quake 4 TI Config — позволяет запускать игру на старых видеокартах.
- Spamfest — легко и просто выдает 999 зарядов для всех видов оружия.
- Trick Jumpers Friend — теперь главной уметь совершать гигантские прыжки.
- Unbalanced — иной баланс. В начале игры очень сложно, ближе к финалу — совсем просто.

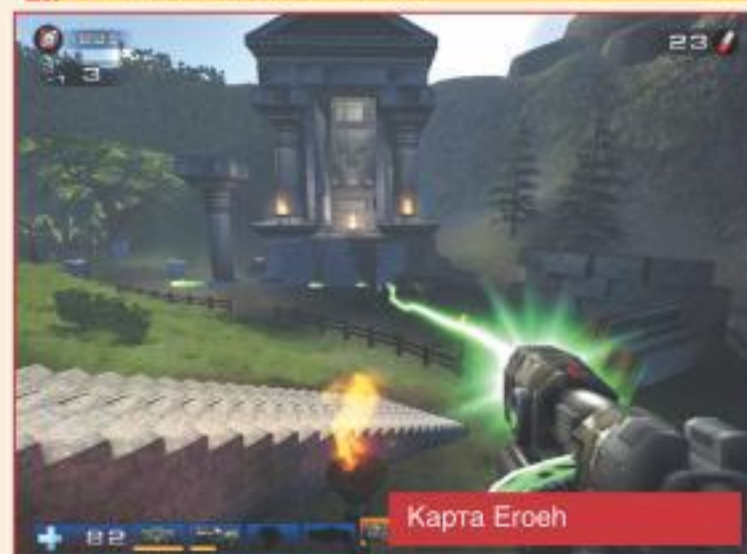
Две карты:

- Delta
- First Release of the Advanced Physics Analysis

№23. Unreal Tournament 2004

Что: 1 модификация, 2 скина, 8 карт

Где брать: Игровая зона III



Карта Eroeh

В нынешней подборке вы, помимо просто хороших карт, найдете несколько настоящих шедевров. Самая примечательная называется Eroeh. Главное достоинство карты — блестящий дизайн. DM-Eroeh предназначена для сражений в режиме Deathmatch и выполнена в виде красивейшей холмистой местности, на которой нашлось место нескольким древним постройкам. Неподдалеку от них возвышается огромный вулкан, в жерле которого можно найти сверхмощный redeemer, в умелых руках способный принести команде не один, не два, а десятки фрагов.

тариф
Любимый
+ DVD в подарок

Как только увижу твою
фотку на обложке – позвоню!



Дядя Паша, подожди нас с мамой
после представления...



3

**Любимых
номера**

Мамочка, я обязательно позвоню
в выходные!



Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации №24136.
Номера региональных лицензий на www.mts.ru. Срок действия предложения ограничен.
Данное предложение не должно рассматриваться как приглашение делать оферты.
Подробности на сайте www.mts.ru.

Абонентская плата – 0\$
Подробности по телефону 05901





Интересные карты:

- ⊗ American Bulldog
- ⊗ Divergence
- ⊗ Galadriel System
- ⊗ Hellbender Race
- ⊗ Meteorite
- ⊗ Opera House
- ⊗ Tropic Nightfall

Модификация

⊗ **XS Vehicles** — тотальная замена парка боевых машин.

Скины:

- ⊗ Splinter Cell
- ⊗ Skaarj Bot

№22. Mafia: The City of Lost Heaven

Что: 13 автомобилей
Где: Игровая зона III



Citroen 2CV6 Club

Сборник из тринадцати лучших автомобилей, представителей французского автопрома.



Citroen B14



Citroen C 3



Citroen Traction 11b



Citroen XM



Citroen XM Police



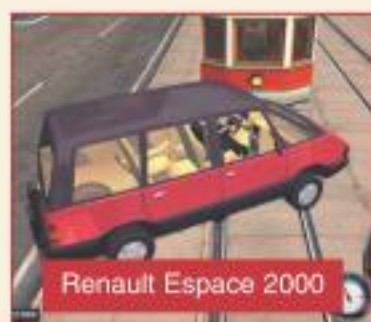
Peugeot 407



Peugeot 605 Tuning



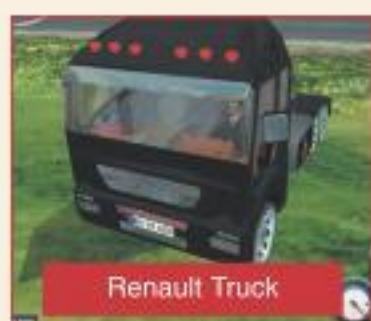
Renault 4 GTL



Renault Espace 2000



Renault NN Torpedo 1926



Renault Truck



Renault Truck



ТЕМА DVD

TrackMania Nations

Что: Полная версия игры ♦ Разработчик: Nadeo ♦ Размер: 278 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Станьте лучшим автогонщиком мира, играя в TrackMania Nations!

Благодаря студии **Nadeo**, которая сделала бесплатную сетевую версию гонки **TrackMania Sunrise**, вы сможете:

- ⊗ Отстоять честь своей страны в соревнованиях, которые проводятся на сотнях серверов в девятнадцати странах мира.
- ⊗ Перед поединками с реальными соперниками потренироваться на девяти десятках всевозможных трасс, разделенных по уровню сложности.
- ⊗ Устроить собственный чемпионат с друзьями по локальной Сети.

⊗ Создать свой, единственный и неповторимый, трек, воспользовавшись встроенным редактором трасс.

⊗ Раскрасить свой автомобиль как душе угодно и нанести на его корпус множество разнообразных эмблем и символов.

⊗ И главное — вы можете доказать, кто самый сильный виртуальный гонщик планеты, если одолеете Гран-при чемпионата ESWC. По итогам постоянно ведущейся таблицы рекордов в интернете определяются несколько самых быстрых и ловких автогонщиков, которые и поедут на финальные игры, проходящие 27 июля в Париже. Не упустите свой шанс!



№24. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: 1 модификация, 11 карт
Где брать: Игровая зона III

Центральное место в нынешней подборке дополнений для **The Battle for Middle-Earth** без сомнения принадлежит модификации **Extended Battle for Beleriand**. В моде вас ждут:

- ⊗ Новый внешний вид юнитов и героев.
- ⊗ Множество новых карт.
- ⊗ Три стороны конфликта — Sindar, Noldar и Angbad, каждая из которых обладает уникальными зданиями и апгрейдами.

Кроме того, специально для вас — пачка самых интересных карт:

Carn Dum
Fortress
Frozen Hope
Helms Deep New
Hero of Gondor
Isengard Castle
Near Amon Din
Rhun Fortress
Siege
The Grey Havens
The Two Towers

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 1 модификация, 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Среди всех карт нынешней подборки особого внимания заслуживает **Ork Alamo**. Особенность ее состоит в том, что вам в одиночку предстоит сражаться сразу с пятью ком-

пьютерными оппонентами. Правда, находиться они с вами будут далеко не в одинаковых условиях. В вашем распоряжении гигантский форт, занимающий большую часть карты. Что самое главное — он оборудован несколькими мощнейшими титановыми пушками, выносящими своими залпами целые отряды противника. Так что развлечение предстоит знатное.

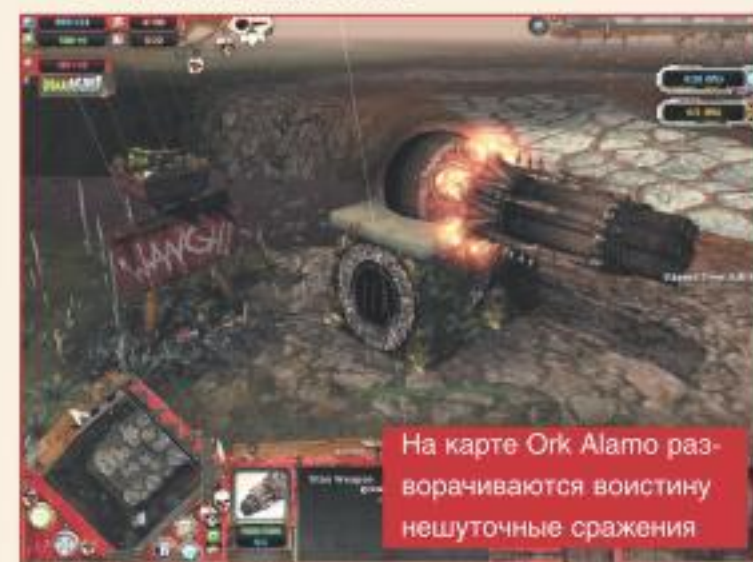
Также на диске

Модификация:

⊗ **Terra IG**

Карты:

- ⊗ British Battles
- ⊗ Cape Tod
- ⊗ Forgotten Shrine
- ⊗ Havoc Edition
- ⊗ Hill 907
- ⊗ Hurricane
- ⊗ Jungle Morning
- ⊗ The Falcon Mountain
- ⊗ The Swamps of Madness
- ⊗ Training Grounds



На карте Ork Alamo разворачиваются воистину нешуточные сражения



БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»



Официальная карта Polar Base для Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory — впервые в истории сериала Сэму Фишеру придется сражаться зимой.



Модификация Fresh View для «Бригады E5: Новый альянс» — тотальная замена интерфейса. Воевать теперь намного комфортней.



Официальная карта Bombing Command для Warcraft III — отличный дизайн и четко выверенный баланс лично от мастеров из Blizzard.

DEATHZONE

Day of Defeat: Source

Что: 10 карт, 2 скина оружия
Где брать: DeathZone



Карта Kings Rascals

Десять самых интересных карт:

- ☞ **Barndestroy** — сражения с фашистами на киноплощадке.
- ☞ **Charlie Source** — множество укрытий и огромное количество врагов.
- ☞ **Icecaverns** — битвы в заснеженных горах Норвегии.
- ☞ **Kings Rascals** — очень сбалансированная карта. Действие происходит в красивом замке.
- ☞ **Kiruna** — холмы и отвесные скалы — отличное место для тактических маневров.
- ☞ **Narbeth** — фрицы пытаются захватить деревеньку. Союзники всеми силами обороняются.
- ☞ **Pillboxes** — ближний бой в тесном окопе.
- ☞ **Redline** — баталии на строительной площадке.

☞ **Snow Ojebyn** — драки на ножах в маленькой избушке.

☞ **The longest** — таинственная пещера, где сойдется в смертельном бою союзники и фашисты.

Две модели оружия:

☞ **Colt 1911 a1**

Counter-Strike: Source

Что: 4 карты, 7 моделей оружия, 4 скина игрока
Где брать: DeathZone



Карта cs_jungle

В нынешней подборке вы встретите четыре блестящих карты, особняком от которых стоит **cs_jungle**. Она перенесет вечное противостояние террористов и контртеррористов в тропические джунгли. Карта чертовски красивая, хорошо сбалансированная.

Также не пропустите карты:

- ☞ **Deathcookin**
 - ☞ **Mob**
 - ☞ **Iceworld Advanced**
- Модели оружия:
- ☞ **KFS Carbon Fiber Jackhammer**
 - ☞ **SNARK's Mega M4a1 W/Lam**
 - ☞ **Foxhound Knife**

Стань настоящим диджеем!

Купи диск в магазинах **М.видео** и выигрывай призы на **djOne.ru**



DJ-комплекты



Турсы на Ибицу



Акустика

Виртуальная школа DJ One — единственная мультимедийная школа диджеинга в мире, дающая тебе возможность научиться играть на пластинках, CD, mp3 и даже бесплатно пройти эксклюзивный скретч-курс!

Кроме того, благодаря этому диску ты узнаешь, как стать радиодиджеем, а зарегистрировавшись после покупки на **www.djOne.ru** — как выиграть массу ценных призов!

Будь первым, и первые призы могут стать твоими!

Ищи диск в торговых сетях, указанных ниже, и на **www.djOne.ru/shops**

ВИДЕОЛЕНА



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР:

@mail.ru



- Armed Citizen USP
 - Carbon Fibre Dualies W/Wood Handle
 - Maddi AK47
- Скины игроков:
- Spetsnaz T
 - SNAKE Metal Gear T
 - Interior Issik StakeForce CT
 - Clone Trooper CT

Call of Duty 2

Что: Комплект звуков, 6 наборов скинов, 5 модификаций
Где брать: DeathZone



Модификация Static-Scope Snipers-Only

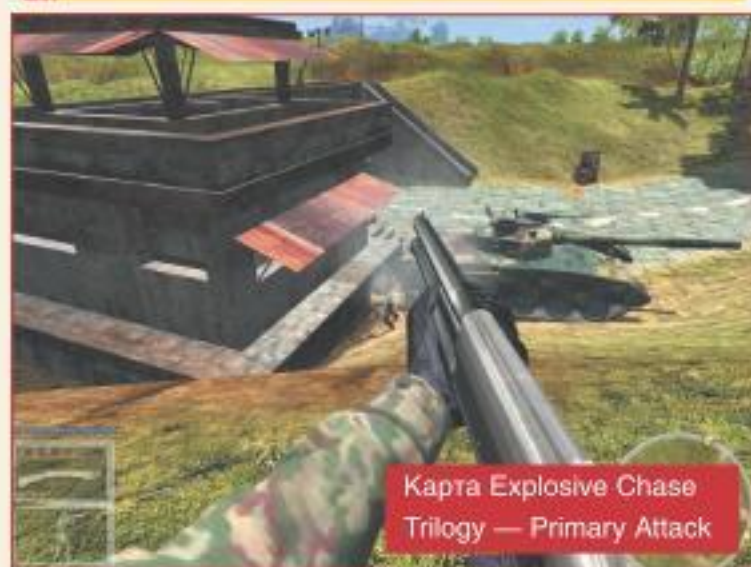
Лучшая модификация месяца — **Static-Scope Snipers-Only**.

Главные особенности мода:

- Выстрел из снайперской винтовки убивает наповал.
 - В начале каждого раунда вы сможете сразу выбрать ваше любимое оружие.
 - Изменился снайперский прицел, став куда удобнее.
 - Новый функциональный компас.
- Также на диске вас ждут:
- Комплекты скинов
 - Antare's Splinter A Camo
 - New US Uniform
 - Aufklarer's Camo Waffen SS
 - BuckDich's Weapons
 - Ghost's Realistic Weapons
 - Antare's Russian Weapons
- А также:
- Набор звуков Saving Private Ryan
 - Модификации Weapon Names Realism, Nade Strategy и Lethal Arms Realism

Joint Operations

Что: 1 модификация, 17 карт
Где брать: DeathZone



Карта Explosive Chase Trilogy — Primary Attack

Лучшая карта месяца — это **Explosive Chase Trilogy — Primary Attack**. События разворачиваются в Южной Индонезии, где группа хорошо натренированных повстанцев возвела свою базу. Ситуация осложняется тем, что коварные сепаратисты захватили заложников, так что уничтожить злодеев ракетным ударом не получится. Поэтому выполнение задания поручено вам. Следует сказать, что карта рассчитана на 1—5 человек и про-

сто-таки насыщена действием: везде кто-то стреляет, что-то взрывается — в общем, скучно не будет!

Также не пропустите набор сценариев **Krap** и поиграйте в карты:

- Black Trench
- Hardday
- Collateral Damage
- The Oil Refinery
- Inner Sanctum
- WildFire: Part 1
- Mixed Worlds
- North Pole Premises
- Jungle Front

Quake 4

Что: 10 карт
Где брать: DeathZone



Целый ворох самых интересных карт, вышедших за минувший месяц:

- Better than Nothing** — много оружия, аптечек и очень мало места. Бой будет жарким.
- Dead Steel** — «Звезда смерти» из фильма Star Wars в антураже Quake 4. Рекомендуем!
- Face of Space** — блестящий ремейк легендарной карты Face of Space из первого UT.
- Heat** — огромный завод, на территории которого вот-вот развернутся очень жаркие битвы.

High and Dry — небольшой замок, идеально подходящий для дуэлей.

Penetration — запутанные лабиринты, буквально усыпанные мощным оружием.

Shotguns at Dawn — действие происходит в космосе в условиях пониженной гравитации. Бои получаются весьма забавные.

Spider — карта, сделанная по принципу «зон». Оказались в зеленой — все хорошо, угодили в красную — пиши пропало: аптечек нет, оружия нет, да еще и огонь в пятки жалит.

The Temple — большой дворец, сделанный в арабском стиле. Оружия и аптечек много.

TimesUp — узкие винтовые лестницы, на которых притаились враги. Играть очень сложно.

Counter-Strike 1.6

Что: 6 карт, 10 моделей оружия, 3 скина игрока
Где брать: DeathZone



Лучшая карта месяца — **cs_teatp**. Отправьтесь в небольшой городок, где террористы захватили и удерживают заложников в драматическом театре. Автор воссоздал строение театра с фотографической, можно сказать, с маниакальной точностью. Здесь все выглядит как в жизни — просторный зрительный зал, роскошные интерьеры фойе и мрачные подвалы.

Кроме того, вас ждут

- 3 скина игроков.
- 5 карт.
- 10 моделей оружия.

Battlefield 2

Что: 4 карты, 3 модификации
Где брать: DeathZone



В новой подборке для **Battlefield 2** вы встретите четыре качественных карты, включая наикрасивейшую **AFD City**, которая перенесет вас в небольшой городок где-то в пустыне. Вы на собственной шкуре узнаете, что такое бой в песчаной буре. Сам городок построен из многоэтажных домов, предоставляющих массу интересных возможностей для боевой тактики. Кроме того, вас ждут:

Скины

Soviet Spetsnaz — отважные бойцы советского спецназа к вашим услугам.

Stunts — десять скинов в одном флаконе, которые меняют внешний вид оружия и техники.

M1A2 — новый танк «Абрамс». До мелочей проработанный корпус и отменная анимация.

Карты

Jungle Fever — влажные вьетнамские джунгли. Много мест для засад и отличный дизайн.

Knife Arena — гладиаторские бои на ножах на небольшой арене.

The Oasis — кругом пустыня и всего один оазис. За него и придется сражаться.



ПАТЧИ

15 полезных патчей для самых актуальных игр

- Альфа: Антитеррор
Версия 1.50.004. Наш рейтинг: 4/5
- Блицкриг II
Версия 1.30. Наш рейтинг: 4/5
- Восточный фронт: Неизвестная война
Версия 1 Lite. Наш рейтинг: 3/5
- Корсары III
Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы
Версия 1.05. Наш рейтинг: 4/5
- Магия крови
Версия 1.01. Наш рейтинг: 4/5

ВМАНУЛЯ

- ⊗ **Стальные монстры**
Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5
- ⊗ **Age of Empires III**
Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5
- ⊗ **Brothers in Arms: Road to Hill 30**
Версия 1.11. Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ **Ex Machina**
Версия 1.02. Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ **Quake 4**
Версия 1.05. Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ **Rome: Total War**
Версия 1.5. Наш рейтинг: 4/5
- ⊗ **Rome: Total War — Barbarian Invasion**
Версия 1.6. Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ **Starcraft: Brood War**
Версия 1.13. Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ **Warcraft III: The Frozen Throne**
Версия 1.20с. Наш рейтинг: 5/5

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор для создания фан-сайта игры TimeShift



Неплохой набор для создания сайта по мотивам экшена **TimeShift**. В комплекте вас ждут:

- ⊗ Пачка высококачественных скриншотов.
- ⊗ Десятки красивых картинок.
- ⊗ Логотипы игры.
- ⊗ Дневники разработчиков.

Сборник карт для UT2004: Titan Onslaught Mappack 1



Отличный набор для **UT2004**, в котором вы найдете:

- ⊗ 6 режимов игры.
- ⊗ 16 отличных карт.
- ⊗ Десятки музыкальных тем.
- ⊗ Сотни новых звуков.

ТЕМА DVD:
TrackMania Nations



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Российская премьер-лига 2006: FIFA 06



ВИДЕОМАНИЯ:
Pre-portfolio — Devil May Cry 3



ДЕМОБЛОК:
Time Shift



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Murid Islands: GTA: Vice City



ВИДЕОМАНИЯ:
Xbox 360 — Наши впечатления



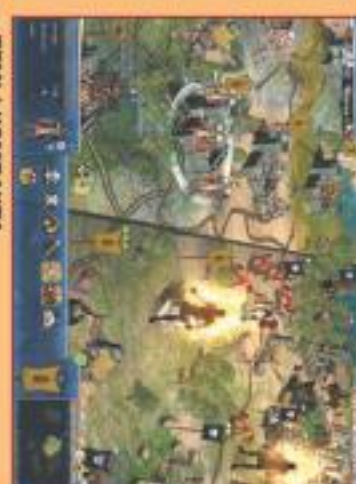
ИГРОВАЯ ЗОНА:
Pro Evolution Soccer 5
— Модификация Украинская Лига 2006



ТЕМЫ DVD:
Ближний — Talisota: Ледяной ад



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Fall From Heaven: Civilization IV



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ВМАНУЛЯ

№03 (102) МАРТ 2006

www.igromania.ru

ВИДЕОМАНИЯ

МИРОВОЙ ЭКСПОЗИЦИОН — HEROES OF NIGHT AND MAGIC V

XBOX 360 — НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

PRE-PORTFOLIO — CALL OF DUTY: DARK SOUVENIRS OF THE EARTH (ЧАСТЬ 2)

БОЛЬШОЙ ЭКСПОЗИЦИОН — GODFATHER

ТЕМЫ КОМПАКТА

CIVILIZATION IV: FALL FROM HEAVEN

FIFA 06: РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕР-ЛИГА 2006

GTA: VICE CITY: MURID ISLANDS

ТЕМЫ DVD

БЛИЖНИЙ — TALISOTA: ЛЕДЯНОЙ АД

TRACSMANIA NATIONS

СПЕЦИАЛЬНЫЙ IV — СЦЕНАРИЙ РЕКОНСТРУКЦИОНА

LEAD FOR SPEED: RACE WARE: УТИЛИТА МАНИЯ TOOLS

LEAD BY: МОДИФИКАЦИЯ FEAR OF CHANGE

ОПЕРАЦИЯ МОДИФИКАЦИЯ ОАММ

АДЪУТ ВЕЩАТЕЛЬ III — КАРТА CITY ASSAULT

КАРТА ЛЕНИНГРАД — МОДИФИКАЦИЯ SNOWMAN

КАРТА ЛЕНИНГРАД — МОДИФИКАЦИЯ БЕЛОРУССКАЯ ЛИГА 2006

ИМНОЖЕСТВО/ДРУГОЕ

ИГРОВАЯ МАНИА

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault
Бонусы «Игровой зоны»
 Бонус №1. Карта для Splinter Cell: Chaos Theory — Polar Base
 Бонус №2. Модификация для Бригада Е5: Новый Альянс — Fresh View 0.9
 Бонус №3. Карта для Warcraft 3 — Bombing Command

ТЕМА КОМПАКТА

CIVILIZATION IV: FALL FROM HEAVEN
 FIFA 06: РОССИЙСКАЯ ПРЕМИЕР-ЛИГА 2006
 GTA-VICE CITY: MYRIAD ISLANDS

ТЕМА DVD

БЛИЦКРИГ
 — TALVISOTA: ЛЕДЯНОЙ АД
 TRACKMANIA NATIONS

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:
 №1. Civilization IV
 №2. F.E.A.R.
 №3. Need For Speed: Most Wanted
 №4. Блицкриг II
 №5. Age of Empires III
 №6. Black and White 2
 №7. GTA: San Andreas
 №8. FIFA 06
 №9. Pro Evolution Soccer 5
 №10. ТрейкМания Sunrise — Extreme
 №11. Star Wars: Battlefront 2
 №12. The Sims 2
 №13. Half-Life 2
 №14. Operation Flashpoint
 №15. Earth 2160
 №16. Doom 3 — Resurrection of Evil
 №17. The Elder Scrolls III: Morrowind
 №18. Warcraft III
 №19. Heroes of Might and Magic III и IV
 №20. Мн-2 штурмовик: Завоевание стражи — Асы в небе/Перл-Харбор
 №21. Quake IV
 №22. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)
 №23. Unreal Tournament 2004
 №24. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

СОТВЕРЖЕННЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА
 DAEMON Tools 4.03
СВЕЖАТНА!
 Absolute MP3 Splitter & Converter 2.2.25, ClearWalk 3.0.1b, EximiousSoft GIF Creator 2.51, Password Boss 1.49, Registry Tweaker 1.6.1.63, RIP Vinyl 3.38, Super Utilities Professional 6.21, TrafficCompressor 0.5, Zortam MP3 Media Studio 5.90, Hide IP Platinum 2.31, Bilarm 1.48, Pass2Go 6.6.4., QDictionary 1.5., Rhymes 2.01b., SuperCopy 2.1., Vista Start Menu 1.4.

К СТАТЬЕ «КОМУ ХАЛЕВНЫЙ СЛАЗМОГД»

На диске этого номера вы найдете бесплатную версию программы Спамогед.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Adobe Reader 7.05 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.0, DOSBox 0.63, Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.49, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework

2.0, Process Explorer 9.25, QuickTime 7.0.3, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.12 и WinRAR 3.51.

ПО ЖУРНАЛУ

Висконсинг
 D&D Miniatures, Dungeons & Dragons, AD&D 2nd Edition, Axis & Allies, Warhammer 40 000: Dark Millennium, «Диктатор-контроль», «Берсерк», Magic: The Gathering.

ДЕМОНСТРАЦИИ

Alien Shooter 2
 Panzer Elite Action: Fields of Glory
 Star Wars: Empire at War
 Time Shift
 Tuscon City: New York

ПАЧУ

Альфа: Антитеррор
 Блицкриг II
 Восточный фронт: неизвестная война
 Корсары III
 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
 Магия крови
 Стальные монстры
 Age of Empires III
 Brothers In Arms: Road to Hill 30
 Ex Machina
 Quake 4
 Rome: Total War
 Rome: Total War — Barbarian Invasion
 Starcraft: Brood War
 Warcraft III: The Frozen Throne

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты
 ATI Catalyst 6.1
 ATI Tray Tools 1.0.5.824
 iaTuner 1.9.40.6198
Звуковые карты и кодеки
 Sound Blaster Audigy 1/2/4 2.08.0004

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

CPU-Z 1.31
 CrystalMark09 0.9.117.288
 NextSensor 1.0.1.0
 Rainmeter 0.14
 SIW 1.56

ОПТИЧЕСКИЕ ПРИВОДЫ И ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

HD Tune 2.52

ВЕСЕЛОСТИ

The East Coast Saints, Diapers Boy, Echo Dreams, Mario Hii?, Weapons of Angels: Episode 1, What About a BOB, Волшебные пузыри, Тайны пирамид, Action Ball Deluxe, Arctic Quest, Elf Bowling 6 Air Bliscuits, Rainbow Web, Strike Ball 2, Aerochaos, Bunker, Heli Attack, Super Fighter.

КИБЕРСПОРТ

Записи игр

CPL Winter 2005 (Counter-Strike: Condition Zero, Quake 4), Star Wars II (Warcraft III: The Frozen Throne), CSCL III Сезон 5 (Counter-Strike 1.6), EuroCup XII (Counter-Strike 1.6, Quake 4).

Киберспортивный софт

Advanced Warcraft III Configurator, CSE Demoplayer 4, Demos Menu 1.12, RK's DemoWatcher 1.6, Seismovision 2.26, SK Player 1.1.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор для создания фансайта игры Time Shift, Сборник карт для Unreal Tournament 2004 — Titan Onslaught Mappack1

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Brothers In Arms: Earned in Blood, Call of Duty 2, Codename: Panzers — Phase Two, Cold War: Остраться в живых, FIFA Manager 06, Quake 4, Serious Sam II, Shattered Union, Sid Meier's Civilization IV, X3: Reunion.

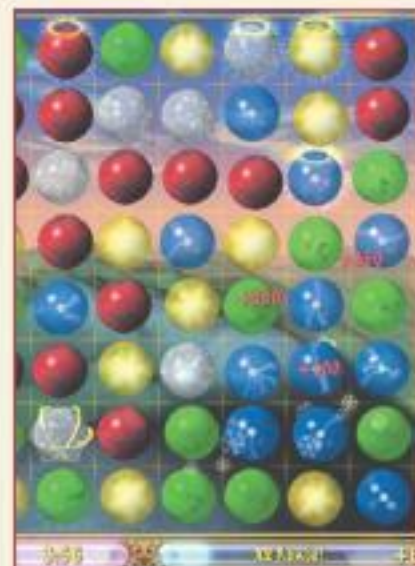
© ИГРОМАНИЯ



ВЕСЕЛОСТИ

Самые веселые игры месяца. Дайте отдых мозгам!

Что: 7 shareware игр, 6 игр на флэш, 6 фильмов на флэш
 Где брать: Рубрика «Веселости»



«Волшебные пузыри» — спасите души пузырей!



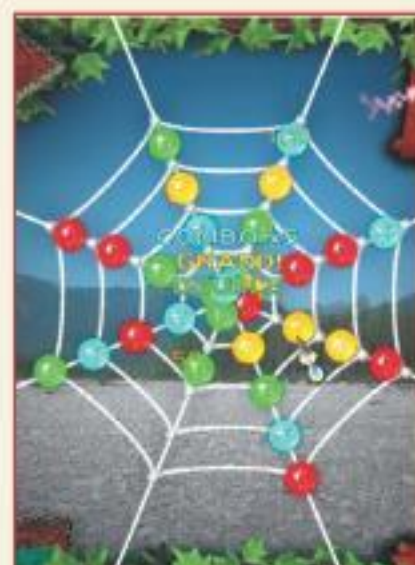
«Тайны пирамид» — узнайте тайну фараонов в этой веселой аркаде.



Action Ball Deluxe — очередной вариант бессмертного арканоида.



Arctic Quest — знакомое до боли в печенке домино, только вместе обычных фишек — бомбы.



Rainbow Web — передвигаем шарик, сплетите словесную паутину



Strike Ball 2 — война в стиле великого и ужасного арканоида.

Кроме того, вас ждет подборка забавных флэш-игр:

- 🌀 Aerochaos
- 🌀 Bunker
- 🌀 Heli Attack
- 🌀 Super Fighter
- 🌀 Diapers Boy
- 🌀 Echo Dreams
- 🌀 Mario Hii
- 🌀 The East Coast Saints
- 🌀 Weapons of Angels: Episode 1
- 🌀 What About a BOB

ДЕМОБЛОК

5 демоверсий месяца, в которые стоит сыграть

Тщательно отобраны и проверены экспертами «Игромании»

TYCOON CITY: NEW YORK

**Жанр:** Стратегия**Разработчик/Издатель:**

Deer Red Games/Atari

В демоверсии:

Одна миссия в одном районе города

Может получиться:

Любопытный симулятор градоначальника.

Tycoon City: New York — это новая стратегия в лучших традициях знаменитой серии **SimCity**. Снова нам предстоит влезть в шкуру мэра и взять на себя управление Нью-Йорком. Придется налаживать коммуникации, обеспечивать население рабочими местами и так далее. Игра отличается удобным интерфейсом и отменной 3D-графикой.

ALIEN SHOOTER 2

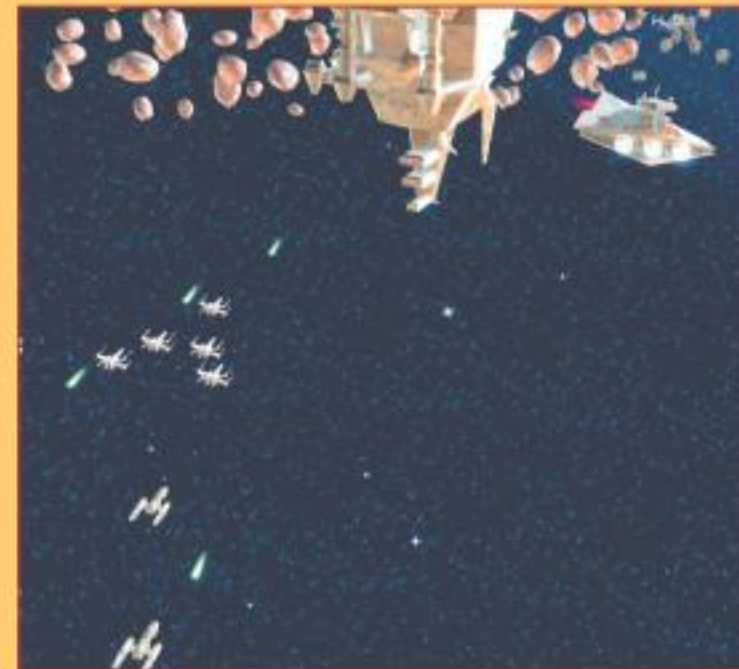
**Жанр:** Action**Разработчик/Издатель:**

Sigma Team/Руссобит-М

В демоверсии: Первые несколько уровней**Может получиться:** Ураганный боевик с легионами инопланетных тварей в массовке.

Продолжение адреналиновой аркады **Alien Shooter: Начало вторжения**. Война с гуманоидами продолжается, и вам снова предстоит принять деятельное участие в истреблении орды крабообразных уродцев. Приготовьтесь к встрече с легионами притаившихся в темных коридорах монстров, которых необходимо истребить, используя детский арсенал самых разных средств убийства.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

**Жанр:** Стратегия**Разработчик/Издатель:**

Petroglyph Games/LucasArts Entertainment

В демоверсии: Шесть уровней**Может получиться:** Одна из лучших RTS современности, которая согреет сердца поклонников Star Wars и не только.

Студия **Petroglyph Games**, в которой работают бывшие сотрудники легендарной **Westwood**, вылепили одну из лучших RTS современности. Возьмите под свой контроль отважных бойцов сопротивления или суровых имперских штурмовиков и проведите блистательные сражения на самых известных планетах мира Star Wars.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Нашим издательским домом выпускается журнал «**Лучшие компьютерные игры**», центральная рубрика которого посвящена профессионально написанным руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из декабрьского номера ЛКИ:

Brothers in Arms: Earned in Blood, Call of Duty 2, Codename: Panzers — Phase Two, Cold War: Остаться в живых, FIFA Manager 06, Quake 4, Serious Sam II, Shattered Union,

Sid Meier's Civilization 4, X3: Reunion.

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причины мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т.д.



PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY

**Жанр:** Танковая аркада**Разработчик/Издатель:**

ZootFly/JoWood Productions

В демоверсии: Одна миссия**Может получиться:**

Забавный танковый аттракцион.

Panzer Elite Action: Fields of Glory — точно понравится всем, кто любит стрелять, сидя в танке, но не любит сложносочиненные симуляторы а-ля «**Балканы в огне**». В **Panzer Elite Action** вам нужно только быстро ездить и метко стрелять. Весело и не напрягает. Графика звезд с неба не хватает, но выглядит неплохо. В целом — хорошее средство для расслабления.

TIMESHIFT

**Жанр:** 3D-экшен**Разработчик/Издатель:**

Sabre Interactive/Atari

В демоверсии: Один уровень**Может получиться:** Динамичный экшен с симпатичными спецэффектами и графикой.

В этом 3D-экшене от **Sabre Interactive** вам предстоит влезть в шкуру ученого, который угодил в будущее, где за ним тут же начали гоняться местные власти. Ученый такого хамства не стерпел и начал отстреливаться. Основная фишка **TimeShift** — возможность останавливать время когда душе угодно, что здорово помогает в сражениях. В остальном же — вполне обычный экшен.





PRE-PORTVIEW — CALL OF CTULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH (ЧАСТЬ 2)

Что: Один из самых больших долгостроя в истории оказался еще одним из самых лучших представителей жанра adventure.

Когда: В октябре на Xbox, в конце месяца на DVD, в марте на PC.

Зачем: Наряду с Fahrenheit и King Kong — одна из лучших игр прошедшего года (на консолях). Страшная и атмосферная.



БОЛЬШОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — THE GODFATHER

Что: Самый амбициозный проект EA на этот год. Игра по легендарной кинотрилогии «Крестный отец».

Когда: На DVD в конце февраля, 21 марта на прилавках.

Зачем: Мы первые сыграем в игру и расскажем вам все подробности.



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Миласенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Клуб "Легион", Каширское шоссе, д. 52, ДК "Москворечье".
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб "Феникс", Лиговский пр., д. 44, тел. 8-812-973-1587; Маг. сети "Буквоед" и "Книжный салон". **АРХАНГЕЛЬСК:** Клуб "Амбер", ул. Смольный Буян, д. 7, maslov.andrey@mail.ru; **ВОЛГОГРАД:** Клуб "Цитадель", ул. 7-ой Гвардейской, д. 17а, citadel03@mail.ru; **ВОРОНЕЖ:** Клуб "Арена", ул. Хользунова, д. 104, тел. 90-0463; Маг. "РЕТ", ул. Космонавтов, д. 29, тел. 25-9339. **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** www.mtgshop.net, тел. 8-926-264-7865. **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Интернет-магазин: www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. "Игровой мир", ул. 8 марта, д. 82; Маг. "Диск.RU", ул. Ленина, д. 3; Клуб "Мох Malachite", ул. Малышева, д. 129. **ИЖЕВСК:** Маг. "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302. **КРАСНОЯРСК:** Клуб "Дайсвилль", ул. Волочаевская, д. 44, тел. 8-3912-93-1746; Клуб "Знакомые лица", д. 26. **КАЗАНЬ:** Клуб "Бастион", ул. Н. Столбова, д. 5, тел. 8-9047-642667. **КЕМЕРОВО:** Клуб "Руна", ул. Красная, д. 10, тел. 58-2421. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб "Легендарная Цитадель", пр-т Гагарина, д. 110, тел. 13-89-93, rudeyar@hotmail.ru; **НОВОСИБИРСК:** Маг. "Ice Hammer", Красный пр-т, д. 70. **ПЕРМЬ:** Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, amber-son@mail.ru. **РОСТОВ НА ДОНУ:** Маг. сети "Игрополис", ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504. **САМАРА:** Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mgeddy@rol.ru. **ТАМБОВ:** Маг. "Торговый мир", ул. Интернациональная, 45-6, тел. 8-0752-72-8811; **ТВЕРЬ:** Клуб "Вавилон", Ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru, тел. 8-920-681-1125.



ВНИМАНИЕ!

Онлайн-версия
игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

ТОЛЬЯТТИ: Клуб "Скупой Кракен", ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15; Jamiro@avtograd.ru. **ТЮМЕНЬ:** Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Клуб "Wubrg", ул. Крупской, д. 21, каб. 208; Маг. сети "CD-Land". **УЛАН-УДЭ:** Клуб "БМВ", тел. 29-4490, frud@mail.ru. **Челябинск:** jja_mugomac@pisem.net. **Республика Беларусь:** Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru;

Интернет-магазин ОЗОН: www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов.
Вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (495)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru



SECURITY FILE # 03/06(102)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



EYES ONLY!

ГЕРОИ, КОТОРЫХ НЕТ

«ИГРОМАНИЯ» СМОТРИТ НА САМУЮ, ПОЖАЛУЙ, НЕОБЫЧНУЮ СТРАТЕГИЮ ГОДА

ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

- ЖАНР: RTS vs. RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: GSC World Publishing
- РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
- ПОХОЖЕСТЬ: Казаки, Warcraft III
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть
- ДАТА ВЫХОДА: Осень-зима 2006 года

www.heroesofae.com

«Замерзли?» — спрашивает нас с Антоном Логвиновым переминающийся на перроне Олег Яворский, PR-менеджер компании GSC Game World. Мы в ответ лишь улыбаемся: это для Киева минус двадцать — катастрофа. Для Москвы же, где во второй половине января термометры уже разменяли третий десяток, — самый настоящий курорт.

Тем не менее киевляне так не считают. В городе закрыты школы, не ходит добрая половина общественного транспорта, а по обычно людному историческому центру гуляют лишь несколько десятков дрожащих туристов-неудачников.

В офисе компании GSC Game World, куда мы попадаем через час после встречи, обстановка, как ни странно, совсем не зимняя. По просторному «центральному коридору» многие сотрудники перемещаются не на лыжах и даже не пешком, а на роликовых коньках. В отличном спортзале и уютном кафе — многолюдно. С рабочих мест, правда, иногда слышится брзжание по поводу морозов — но тихое, спокойное. У сотрудников компании есть и другие занятия — GSC Game World сейчас ведет работу аж над тремя проектами: экшеном-долгостроем «S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля», аддоном «Битва за Европу» к стратегии «Казаки II» и «Героями уничтоженных империй», новой, многообещающей игрой.

Именно о ней мы сейчас и расскажем.

ГЕРОИ, ДА НЕ ТЕ

Знакомство с «Героями уничтоженных империй» начинается еще в кафе, где мы, призвав на помощь утренний кофе, даем бой последним остаткам сонливости. За стол к нам подсаживается Евгений Григорович (не путать с Сергеем «GSC» Григоровичем, директором компании) — руково-



Евгений Григорович, руководитель проекта Heroes of Annihilated Empires, становится очень экспрессивным, когда начинает рассказывать о своей игре.

дитель проекта. Григорович-младший — настоящая находка для любого журналиста: веселый, общительный, интересный. Всего через несколько минут мы уже сгибаемся под горой фактов о «Героях». Оказывается, игра уже сейчас запланирована целая трилогия, кроме того, разработчики собираются активно развивать вселенную и уже рекрутировали для этого Илью Новака — молодого, но очень талантливого фантаста — который пишет целую серию книг по «Героям». Оказывается, в графическом движке для повышения производительности используются как спрайтовые, так и полигональные юниты. Оказывается...

В какой-то момент мы не выдерживаем, быстро допиваем кофе и мчимся на рабочее место Сергея — знакомиться с игрой. Там нас поджидает очередной сюрприз. Несколько месяцев назад, когда «Герои уничтоженных империй» были еще только

анонсированы, по сети поползли слухи о том, что изначально в GSC Game World делали свою версию Heroes of Might and Magic V, надеясь, что именно ею заинтересуются в Ubisoft. Потом, когда предпочтение отдали компании Nival Interactive, в GSC Game World решили, что пропадать добру все-таки не стоит, и превратили наработки в собственную игру.

Эти слухи, кстати, косвенно подтверждают и сотрудники компании. По их словам, «Герои уничтоженных империй» — это «их развитие» знаменитого сериала, их видение того, каким он должен был бы стать. Поэтому нет ничего странного в том, что мы ожидали увидеть в «Героях уничтоженных империй» игру, по концепции и геймплею очень похожую на сериал Heroes of Might and Magic.

Не увидели.

ДВУГЛАВЫЙ ОРЕЛ

Знаете, если попробовать изложить суть «Героев уничтоженных империй» одной-единственной фразой, то она будет следующей: «Warcraft III встречает «Казаков 2», и вместе они садятся играть в Magic: The Gathering». И никаких вам Heroes of Might and Magic. Хотите шокирующих подробностей? О, они уже выстроились в боевой порядок и готовятся нанести удар по вашим самым уязвимым местам.

Итак, первая шокирующая подробность — в «Героях уничтоженных империй» нет пошагового режима, нет «условной» глобальной



В этом противостоянии даже земля разделилась на две половины и встала сама против себя.



КАРТЫ НА СТОЛ!

Как и любая «большая» карточная игра, магическая система **Heroes of Annihilated Empires** покоится на двух китах: грамотном подборе заклинаний под конкретную ситуацию и не менее грамотном их комбинировании. Вот первый пример — у героя есть спелл «заморозка». Самое простое его применение — превратить врагов в ледышки, лишив их возможности передвигаться и нанеся им небольшой урон. Есть, однако, и более хитрые варианты. Так, это заклинание отлично действует против летающих юнитов — ведь они получают еще и урон от падения на землю. А еще им можно потушить горящий лес или заморозить реку, создав переправу для своих войск.

Очень интересно обстоит ситуация и с комбинированием карт — особенно если речь идет о мультиплеере, в котором сражаются два опытных игрока. В таком случае поединок может затянуться надолго — ведь практически на каждую «бумажную гайку» здесь есть свой «бумажный болт». Предположим, один игрок хочет использовать «разлом» — мощное заклинание, которое создает ущелье прямо под ногами солдат противника. Однако у этого спелла есть одна особенность — он действует не моментально, а лишь через несколько секунд, причем нача-



ло его «работы» можно легко заметить по тому, как трясется земля. Поэтому, если второй игрок не будет хлопать ушами, то он успеет отвести свои войска.

Что делать первому игроку? О, все просто — увидев, что противник отводит войска, тут же поставить на месте будущего разлома «Статую гнева», которая «притянет» бойцов к себе. Впрочем, и на эту хит-

рость можно найти свой ответ...

Напоследок отметим, что большинство колод в **Heroes of Annihilated Empires**, скорее всего, будет очень узкоспециализированными. В руке у героя могут находиться всего две-три карты, поэтому для того, чтобы гарантированно разыграть ту или иную комбинацию, придется брать очень много одинаковых заклинаний.

карты и тактических поединков с врагами. Что есть? Есть стратегия в реальном времени с заметной примесью RPG. Действие игры разворачивается на огромных, классических для RTS картах: с ресурсами, кучей разнообразных территорий и т. п. Из **Warcraft III** в игру перекочевала «заточенность» под героев — воевать зачастую приходится партией во главе с персонажем.

Вторая шокирующая подробность — в процессе прохождения нам часто предстоит выбирать, во что именно играть: в масштабную стратегию типа «Кзаков 2» или в action/RPG типа **Diablo**. Баланс устроен таким образом, что при желании можно вообще не строить базу, отправив на подвиги одного лишь героя, — через некоторое время при грамотной игре он превратится в настоящего фэнтези-терминатора, который спо-

собен в одиночку уничтожить целую армию. Возможностей для этого более чем достаточно: по картам разбросаны дополнительные задания, вещи, магазины, места, где можно прокачаться, и т. п.

Есть и другой вариант — «обменять» главного героя на нескольких крестьян и начать строить классическую RTS-базу: с казармами, апгрейдами, добычей ресурсов... Слово «обменять» взято в кавычки не просто так — герой покидает игрока на несколько десятков минут, после чего возвращается в строй. Ну а до этого момента придется довольствоваться стратегией в духе «Кзаков 2» — с огромным (в среднем — несколько сотен) количеством юнитов, масштабными сражениями и далее, далее.

Разумеется, в игре все будет чуть хитрее, чем на словах. Так, «играя в RPG», можно на-

ткнуться на небольшой отряд и заполучить его под свой контроль. Или вообще — встретить нескольких крестьян, что позволит построить базу без «штрафа». Разработчики действительно создали очень гибкую концепцию и могут теперь проворачивать кучу интересных комбинаций. Единственное важное требование — не забывать про баланс. Будет очень неприятно, если при игре, например, за одного героя некоторые места окажутся практически непроходимыми.

Впрочем, давайте вернемся к нашим шокирующим подробностям — вернее, к третьей из них. Мы не зря упомянули чуть выше знаменитую настольную игру **Magic: The Gathering**. Дело в том, что магия в игре — карточная. У героя есть колода, из которой в «руку» сбрасываются карты-заклинания, — их-то и можно использовать. В отли-



Похоже, у эльфов сейчас будут проблемы с нелегальными эмигрантами.



Дракоша сегодня скушал что-то нехорошее на завтрак. Теперь летает по округе и гоняет сухопутных.

чие от большинства подобных игр, карты выбираются не случайным образом, а именно в том порядке, в котором они были заранее положены. Решение это вынужденное — ведь в «руке», в зависимости от класса персонажа, могут находиться всего две-три карты (в той же самой Magic: The Gathering их семь), из-за чего комбинировать заклинания здесь затруднительно. Поэтому заниматься этим приходится прямо при составлении колоды, укладывая подходящие друг к другу карты рядом.

В остальном персонажи «Героев уничтоженных империй» очень похожи на своих коллег из Diablo: тут вам и огромный инвентарь, и пара спецспособностей, и прочие привычные вещи. Удивляет только система развития — уровни даются с огромной скоростью, а вместо повышения характеристик игроку предлагается выбрать одно из двух случайно выпавших улучшений (например, увеличить здоровье или дальность стрельбы из лука). Впрочем, несмотря на некоторую странность, работает эта система достаточно хорошо.

НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ

Сегодня «Герои уничтоженных империй» щеголяют всего одним уровнем — да и то демонстрационным. Разумеется, уже ведется работа над кампанией из нескольких десятков миссий — но показывать ее разработчики не торопятся.

Впрочем, даже этот единственный уровень с легкостью увлек нас на целый час. Игра действительно интересна и, что очень приятно, — разнообразна. Вот наш юный эльфийский лучник бредет по дороге, то и дело прописывая плюх редким монстрам. Вот несколько рискованных прогулок в дебри леса — за спрятанными там бонусами. Геймплей нетороплив и спокоен — у нас всегда есть время на то, чтобы изучить инвентарь, подумать, что прокачать героя, и заглянуть в неведь откуда взявшийся магазин за вещами.

А вот картина неожиданно меняется. Сначала мы натываемся на небольшой отряд людей, которые отступают под натиском монстров. Приходится брать командование в свои руки и организовывать оборону. Еще один поворот дороги и сюжета — и мы уже возводим базу, одновременно отгоняя врага, пытающегося

ОНИ СРАЖАЛИСЬ ЗА УНИЧТОЖЕННУЮ РОДИНУ

Конечно же, рассказ об игре с названием «Герои уничтоженных империй» не может обойтись без описания самих героев. Итак, встречайте: Эльхант — молодой эльф, за которого мы будем играть, и Лана — его лихая боевая подруга.

ЭЛЬХАНТ



В детстве Эльханта, наверное, опасались все соседские дети — ведь он родился в семье великого эльфийского жреца. А черт знает, чем они там в этой семье занимаются? Со временем необычное воспитание стало

менять и самого героя — Эльхант научился предчувствовать опасности, которые надвигаются на его родные леса.

Возмужав, Эльхант понял, что быть жрецом — это не его путь. Так что он упаковал скромные пожитки в дорожную сумку и направился к южным границам государства — устраиваться на одну из застав. Эльхант надеялся, что служба там позволит ему со временем стать следопытом, а потом — одним из Воинов леса. Тогда наш герой еще не знал, что судьбой ему уготовано куда более высокое звание...

Любой игрок узнает в Эльханте «типичного эльфа» — ловкого, сильного и храброго. Он отлично управляется с луком и более того — обладает аурой, которая повышает меткость тех, кто воюет с ним рука об руку.

ЛАНА

Родиться в семье великого полководца — тяжелое испытание для девочки. Особенно если в этой семье нет матери, а вместо ответа на вопрос, где она, отец каждый раз стыдливо отводит глаза.



Детство Ланы прошло в военном гарнизоне. Девочка быстро забросила своих кукол, предпочтя более интересные развлечения — стрельбу из лука и преодоление полосы препятствий наперегонки с опытными, могучими воинами. В десять лет она впервые взяла в руки копье, в пятнадцать — могла запросто насадить на него любого задиру в округе.

Очень скоро все эти навыки пригодились Лане — ее отца перевели на границу, где в то время свирепствовали орки. Именно там девочка прошла свое боевое крещение. Лана оказалась настолько талантливой и удачливой воительницей, что уже через несколько лет сама возглавила гарнизон, показав себя могучей, холодной и даже немного бессердечной предводительницей. По крайней мере, так было до тех пор, пока Лана не познакомилась с Эльхантом...

В игре Лана отлично проявит себя в ближнем бою — за счет феноменальной ловкости и навыков владения копьем. Харизматичность и красота позволят ей поднимать воинов в самые отчаянные атаки, а удивительный дар защиты от магии заставит трепетать даже очень искусных колдунов врага.

■ ■ ■

На прощание Олег и Евгений угощают нас рассказом про сюжет игры и показывают рекламный ролик. Сюжет, если честно, ничем не поражает: на некие благополучные земли неожиданно приходит враг; мы ищем артефакт, который может спасти сородичей от смерти; в процессе поисков случайно уничтожаем полмира, спасаемся, начинаем все с начала и далее, далее.

Совсем другое дело — рекламный ролик, созданный специальной командой, входящей в состав GSC Game World. В процессе его просмотра у нашего видеогуря Антона Логвинова тихонько начала отпадать челюсть — настолько зрелищно и красиво все выглядит. На поле брани сходятся две могучих армии. Ободрающие крики, удары рукоятками мечей по щитам, а потом, разумеется, и жестокое сражение. Проходит еще секунд двадцать — и на экране появляются стандартные рекламные надписи. Мы расслабляемся, начинаем обсуждать увиденное, восхищаться...

И чуть было не пропускаем короткую сценку, в которой по небу проносятся два современного вида боевых самолета.

Что они делают в рекламном ролике фэнтезийной игры?

Пусть это пока останется секретом... ■



Heroes of Annihilated Empires — очень разнообразная игра. Здесь даже каждый скриншот старается быть не таким как все. Доказательство — перед вами.

VICTORY -
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА

20-го марта 2006 года Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - культовой онлайн-игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!

Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru

PlanetSide

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - 20 МАРТА



PlanetSide is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
SOE, the SOE logo is registered trademark of Sony Online Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.





SECURITY FILE# 03/06(102)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

СТАРАЯ ПЕСНЯ О ГЛАВНОМ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ КОММАНДОС ГЛАЗАМИ «ИГРОМАНИИ»



COMMANDOS: STRIKE FORCE

- ЖАНР: Action
- ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
- РАЗРАБОТЧИК: Pyro Studios
- ПОХОЖЕСТЬ: Call of Duty 2
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть
- ДАТА ВЫХОДА: Весна 2006 года

www.commandosstrikeforce.com

Вообще-то весть о том, что горячие испанские парни из **Pyro Games** решили превратить блистательный тактико-стратегический сериал **Commandos** в самый натуральный тактический 3D-экшен, внесла в наши ряды недоумение, граничащее с паникой. Видите ли, в чем дело: если тебе удалось соорудить отличную стратегию, далеко не факт, что удастся столь же успешно выстрелить качественный экшен, ибо два этих жанра сильно друг от друга отличаются и живут решительно по разным законам.

Впрочем, такие мелочи не способны остановить настоящих джигитов, и уже в 2005 году на майской E3 страждущему человечеству была продемонстрирована вполне себе живая версия игры под названием **Commandos: Strike Force**. Наш главный редактор **Александр Кузьменко** самолично ее пощупал и вернулся на родину полный самых ярких впечатлений о новых **Commandos**. Дескать, адреналин брызжет во все стороны, геймплей захватывает, а графика хоть звезд с неба и не хватает, но вполне на уровне.

Однако мы-то с вами знаем, что выставка — штука очень хитрая. Толпа шумит и галдит, пиарщики насаждают со своими соловьиными песнями — как тут сосредоточиться? Но не так давно к нам в редакцию попала почти готовая версия игры с шестью уровнями на борту. И вот по ней уже можно судить о том, что будет в релизе.

ТРОЕ В ЛОДКЕ

Главными героями **Commandos: Strike Force** стали знакомые по прошлым частям сериала **Зеленый Берет**, **Шпион** и **Снайпер**, которые наконец-то обрели имена, фамилии и звания. Видимо, таким образом создатели игры решили сделать персонажей более «одухотворенными» — так, мол, будет проще им сопереживать.

Каждый герой обладает рядом эксклюзивных талантов и умений. **Зеленый Берет** ловко стреляет по врагам (взяв в каждую руку по автомату), отлично управляется с гранатами и легко таскает на своем горбу тушки павших товарищей. **Шпион** умеет наряжаться в форму противников и тихо проникать во вражеские ряды, чтобы учинять там всякие пакости. Кроме того, с помощью чудо-удавки он может гасить супостатов без шума и пыли, банально подкравшись к ним с тыла. Ну а последний герой — **Снайпер** — по-ворошиловски орудует снайперской винтовкой и способен без труда положить эдак с десяток фрицев за минуту благодаря умению замедлять время (прямо как в **F.E.A.R** и **Max Payne**).

Авторы **Commandos: Strike Force** постарались выстроить геймплей таким образом, чтобы для прохождения пришлось использовать все фирменные трюки ваших подопечных. Вы даже можете переключаться между персонажами прямо во время очередного мордобоя. При обороне стратегически важной свинофермы, когда **Зеленый Берет** бегает между сараями, отстреливая из дробовика наступающих фрицев, окопавшийся на складе **Снайпер**, по идее, должен обеспечивать огневое прикрытие попавшему в переplet товарищу. Однако это в теории. А на деле получается полный кавардак, ибо миссию (и не только эту!) куда проще пройти, попросту расстреляв всех врагов, например, из автомата! Вспомните оригинальных **Commandos** — вырезать там всех вражин на уровне было практически нереально, поэтому каждая миссия становилась непростой тактической задачей. В **Commandos: Strike Force** все наоборот: не надо мучаться и тихой сапой ползти к врагам с ножом в зу-

бах — гораздо эффективнее выкосить к чертям весь гарнизон трофейным «шмайсером»! Понятно, что это не окончательная версия, но если и в финале все останется по-прежнему, то самое время посыпать голову пеплом, ибо это уже будет не **Commandos**, а срам сказать что.

Опять же, на фоне все того же **Call of Duty 2** (лучшего, по нашему скромному мнению, экшена про Вторую мировую) здешние потасовки смотрятся по меньшей мере бедно. Ни тебе фейерверка спецэффектов, ни толп наступающих фрицев, да и вообще война в **Commandos: Strike Force** выглядит очень уж просто. Без надрыва и по-детски. Тутешние враги охотно подставляются под пули, а грозная бронемашина радостно взрывается, поймав всего одну противопехотную гранату! Фашисты умирают подозрительно быстро, у вас меж тем есть не только морально устаревшая «шкала здоровья», но и куча аптек, которые эту самую шкалу стремительно восстанавливают. Весь этот процесс отчаянно напоминает в меру веселый тир, где только и нужно, что метко лупить по мишеням.

Ах, да, кроме всего прочего, в некоторых миссиях вам предстоит «работать» вместе с обычными пехотинцами, управляемыми ком-



Вот такой кадр, с выносом товарища из пекла, встречается в каждой игре про Вторую мировую. **Strike Force** — не исключение.



пьютером. Напарники непроходимо тупы, главная задача тут — с воплями бежать впереди горе-отряда, самолично уничтожая всех врагов. Если этого не делать, подопечный взвод поляжет в первом же боестолкновении, и придется начинать все сначала.

Кстати, раз уж речь зашла о местном AI, то скажем прямо — он глуп. Типичный пример — стоят два фрица и якобы караулят зенитку. Делают они это, повернувшись к вам задом (простите) и устремив взгляд куда-то вдаль. Вероятно, основной удар они ждут именно оттуда. Подкрадываемся к ближайшему гаду, набрасываем ему на шею удавку и душим. При этом обратите внимание, что этот самый гадский гад, умирая, громко сучит ногами, выкатывает глаза, а хрипит так, что кажется, в соседних деревнях собаки проснутся. И что вы думаете? Его напарник, стоящий в двух шагах от места трагедии, даже ухом не ведет! Весь смех в том, что враги практически не реагируют на звуки, замечая вас только тогда, когда смотрят на бравого диверсанта в упор. Это тоже добавляет геймплею Strike Force детской наивности. Будем очень сильно надеяться, что к релизу разработчики все-таки исправят хотя бы часть несуразиц, сделав игру сложнее и увлекательнее...

МАРШЕМ ПО ЕВРОПЕ

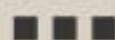
Задания стары как мир и до боли в печенке банальны. Но тут вины разработчиков нет — просто игры про Вторую мировую уже порядком приелись. Серьезно. Снова и опять штурмовать секретные немецкие базы во Франции, захватывать вражеских генералов в Нормандии и устраивать саботаж непосредственно в Берлине, готовя наступление союзников, откровенно говоря, настолько скучно, что и рассказывать об этом не хочется.

Графика Commandos: Strike Force не то чтобы совсем дешевая, но явно устаревшая. Уровни маленькие, а детализация оставляет желать лучшего. Интерактивность почти на нуле, а значит, дырок от пуль в стенах и разрушающихся предметов ждать не приходится. Спецэффекты вялые — даже самая яростная перестрелка выглядит скучно и тоскливо, ибо вспышки от выстрелов блеклые, а взрывы вообще кошмарны. Ладно если бы

Commandos: Strike Force вышла хотя бы год назад, но после чудес F.E.A.R. и не к ночи помянутого Call of Duty 2 эта игра уже совсем не поражает воображение.

Впрочем, не все так плохо. Модели персонажей сделаны с душой и выглядят вполне себе симпатично — на тушках друзей и врагов можно различить мелкие детали вроде нашивок, карманов и пуговиц, да и оружие смотрится неплохо. С другой стороны, анимация персонажей очень странная — тела убитых врагов спустя пару секунд непременно исчезают в небытии. Так что, увы, гор трупов, которые мы видели в Call of Duty 2 (будь он неладен!), тут не найти.

Что разработчикам действительно удалось, так это солнечный свет и (только не смейтесь!) снег. Поэтому уровень в солнечной и по уши заснеженной Норвегии получился чертовски красивым. Такие дела.



Подводя промежуточный итог, скажем, что все как-то не очень весело складывается. Даже если на время забыть о том, что игры про Вторую мировую войну надоели уже всем, кому только можно, то напрашивается неутешительный вывод — может статься, что играть в Commandos: Strike Force будет просто скучно.

Как ни прискорбно, но, судя по всему, разработчикам так и не удалось воссоздать «тот самый» геймплей оригинальных Commandos. Там ведь действительно все было очень не просто, и для того, чтобы уложить десяток фашистов, приходилось пользоваться уловками и уникальными приемами каждого персонажа. Поэтому в оригинальной игре адре-



Обратите внимание, что в Commandos: Strike Force враги мрут от пары выстрелов. Вам же, чтобы погибнуть, нужно принять на грудь целую очередь из автомата.

налин бил фонтаном, а когда наши подопечные, выполнив задание, уносили ноги под рев охраненных сирен на захваченном грузовике, сердце наполнялось радостью победы.

В Commandos: Strike Force всего этого нет. Без особого вреда для здоровья здесь можно выкосить всех врагов на карте, легкомысленно наплевав на фирменные трюки персонажей, всего лишь с помощью автомата и гранат. Да и какой смысл, скажите, жаться к стенам, прятаться в кустах и молиться о том, чтобы фрицы вас не заметили, когда даже бронемашина, забитая под завязку войсками, взлетает на воздух от одной гранаты, а целый полк нацистов не способен никому причинить хоть какие-то неудобства. Геймплей Strike Force — это просто веселый отстрел врагов с весьма средней графикой и недалеким AI.

Понятно, что окончательный вердикт мы вынесем только после знакомства с полной версией, но уже сейчас Commandos: Strike Force вызывает страшные подозрения, плавно переходящие в панику, ибо если все останется как есть, то, право слово, лучше бы испанцы изготовили четвертую часть классических Commandos. Мы бы только обрадовались. ■



С этим злодеем мы минут пять играли в салочки: он стрелял из ружья, я — пытался накинуть ему на шею удавку. Ну а в итоге...



... лихо запрыгнув фрицу за спину, мой ловкий Шпион жестко задушил гада. Смех в том, что такие комичные сцены в Commandos: Strike Force происходят постоянно.



SECURITY FILE # 03/06 (102)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ПОСЛЕДНИЕ МИНУТЫ «РАДУГИ»

«ИГРОМАНИЯ» НАБЛЮДАЕТ ЗА ЗАКАТОМ ЛЕГЕНДАРНОЙ ТАКТИЧЕСКОЙ СЕРИИ



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** GFI/Руссобит-M
- **РАЗРАБОТЧИК:** Red Storm, Entertainment/Ubisoft Montreal
- **ПОХОЖЕСТЬ:** SWAT 4, Close Combat: First to Fight
- **МУЛЬТИПЛЕЕР:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА: Зима-весна 2006 года

www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown

Я до сих пор помню ту комнату. Маленькую проходную комнату в роскошном особняке. Красивую, аккуратно обставленную, уютную. Она окутывала нас своей тишиной, своим спокойствием. Будто бы и не было той жестокой перестрелки на подходе, будто бы и не было террористов, которые еще ждут нас на втором этаже. «Тук-тук, тук-тук, тук-тук» — есть только часы-ходики, что висят на стене и подпевают нашим сердцам. А мы — красная группа элитного подразделения «Радуга шесть» — сидим и ждем. Ждем, пока желтая группа разместит взрывчатку на парадном входе и тишина вновь уступит место крикливой суматохе боя.

Тогда, почти три года назад, у нас была такая возможность — позволить себе ждать. То были, наверное, самые лучшие времена для игр серии Tom Clancy's Rainbow Six — времена Raven Shield. Долгие часы раздумий над чертежами здания в попытках составить «идеальный план», тщательный подбор экипировки подчиненным, а потом — выводящий из лениво-медитативного состояния бой. Разве такое можно забыть?

Сегодня ждать уже не имеет смысла. GO-коды, синхронизация действий нескольких групп — все это осталось в прошлом. Нынче в моде — вихрем мчаться по уровню, оставляя за собой богатую коллекцию трупов. «Snipers!» — звучит женский голос во время прохода по очередной улице. Группа разворачивается, поднимает стволы в небо,

ища в зданиях те окна, откуда ведется огонь. Несколько очередей — и летучая четверка врагов терроризма ныряет в здание, откуда тут же начинают доноситься хлопки выстрелов. «RPG!» — все тот же женский голос приветствует наш выход на новую улицу. И опять стрельба, несколько мощных взрывов, противный писк в ушах...

Мир меняется, друзья. В том числе и мир компьютерных игр.

ОДА ПРОСТОТЕ

О бета-версии Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, которая ворвалась к нам прямо из офиса ее отечественного издателя (компании GFI), сложно сказать что-то хорошее или плохое. Беда та же, что и в случае с Commandos: Strike Force (см. статью на соседних страницах), — игра слишком не похожа на своих предшественниц. Она другая, и это в определенной мере разочаровывает нас, людей, отлично знакомых с предыдущими играми из серии Tom Clancy's Rainbow Six.

Для начала давайте сделаем маленький экскурс в историю. «Радуга шесть» (Rainbow Six) — герои одноименной книги Тома Клэнси, элитное спецподразделение по борьбе с терроризмом. Точкой отсчета в истории сериала Tom Clancy's Rainbow Six является 1998 год, всего же за прошедшее время вышло уже почти десяток наименований. И все они по праву носили звание «симулятор спецназа». Действие антитеррористической группы в Rainbow Six моделировалось в мельчайших деталях. Каждая миссия начиналась с режима предварительного планирования — подробной карты уровня, на которой игрок составлял план опе-

рации. Все было очень серьезно: несколько тактических групп, отдельный маршрут для каждой из них, GO-коды, позволявшие синхронизировать во времени действия отрядов. Режим предварительного планирования подкреплялся мощным командным интерфейсом, с помощью которого игрок руководил бойцами уже во время выполнения задания. Приказы были почти на все случаи жизни — войти в комнату, закинуть перед входом светомушкетерскую гранату, разместить на двери взрывчатку и так далее. С каждой новой частью возможности игрока росли — в той же Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield приходилось давать отмашки снайперам, переключая их из режима простого обнаружения целей в боевой режим, когда эти цели мигом получали по пуле в лоб.

Сложно, говорите? Да, вы правы. На освоение всех возможностей режима предварительного планирования уходило несколько часов. На понимание логики игры, понимание того, что нужно сделать для того, чтобы провести успешную операцию, — уже несколько дней. Для лентяев были предусмотрены готовые планы — правда, они были бесконечно далеки от идеала. К тому же противники обожали «демонстри-



На спине у террориста обычный такой рюкзак. Интересно, он отпрашивался из школы или просто прогулял?



Особая гордость графического движка игры — режим ночного видения.



Управляемые компьютером союзники очень хорошо «понимают» карту.

ровать зубы», устраивая слаженную облаву на игрока и его подчиненных, которая нередко заканчивалась поражением. И самое интересное: игрок здесь погибал от одного-двух выстрелов, а опцию save/load разработчики предусмотрели только между миссиями. Чтобы, понимаешь, жизнь медом не казалась. И мармеладом тоже.

Преодоление всех этих сложностей, однако, стоило затраченных усилий — ведь только так получалось понять, насколько глубокой игрой является Tom Clancy's Rainbow Six. Из режима предварительного планирования можно было не вылезать сутками — пробовать разные приемы, хитрости, необычные решения, создавая «идеальную операцию», которая проходила бы без сучка и задоринки. Возможностей для совершенствования было много — только за счет грамотного планирования можно было сократить время выполнения некоторых миссий с нескольких минут до тридцати-сорока секунд.

К чему весь этот долгий экскурс? Да к тому, что в бета-версии Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown мы не нашли режима предварительного планирования. Нечто похожее уже случилось с сериалом **Tom Clancy's Ghost Recon** (симулятором армейского спецназа, который когда-то тоже обладал богатыми тактическими возможностями) — его перенесли на консоли и упростили до максимума. Поэтому продолжение решено было превратить в обычный такой экшен с простеньким интерфейсом управления подчиненными. Но если на персональных компьютерах **Tom Clancy's Ghost Recon 2** решили не выпускать (третья часть, похоже, вновь обзаведется тактической картой и прочими радостями — см. интервью в этом номере), то Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown совсем скоро предстанет перед нами во всей своей красе...

Вернее, во всем своем безобразии. Мы, конечно, еще не видели финальной версии, но режим предварительного планирования в ней вряд ли появится. А без него Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown — совсем другая игра, которая будет малоинтересна большинству тех, кто неделями просиживал за ее предшественницами.

СПЕЦНАЗОВЦЫ ИЗ КИНО

Что же тогда есть в Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown? О, в ней есть «спецназовцы из кино». Если геймплей той же самой Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield был близок (в рамках разумного) к операции реального спецподразделения, то здесь мы увидим что-то похожее на любой голливудский боевик «про крутых спецов». Есть ведомая игроком четверка бойцов (в отличие от предыдущих частей переключаться между подчиненными нельзя) и карта, заселенная огромным количеством врагов — раньше их было заметно меньше. Где-то на дальнем ее конце — заложники или еще что-нибудь столь ценное, что до него обязательно надо добраться, оставив за спинами дорожку из трупов.

Тактика? М-м-м, только самая простая. Хотите, чтобы подчиненные ринулись на другой конец зала? Ткните туда прицелом и щелкните клавишей. Хотите, чтобы в комнату перед спецназовскими телами влетела граната? Выберите соответствующий пункт в скромном командном меню.

Упрощением одной только тактики разработчики не ограничились. Главный герой и его подчиненные стали намного более живучими — погибнуть от одной-единственной пули теперь нельзя. Раньше можно было провалить задание, даже совершив маленькую ошибку — Lockdown в этом плане заметно демократичнее. До уровня обычных шутеров игра все-таки не опустилась: глупо «подставившийся» врагу отряд очень быстро превращается в горку трупов. И на том спасибо.

Расстроило и оружие. Арсенал в Lockdown, как и в предыдущих частях, воистину огромен: десятки штурмовых винтовок, пистолетов, пулеметов и спецсредств различного назначения. Вот только особой разницы между всем этим добром не заметно. Похожим недугом страдала и Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, но в куда меньшей степени. Зато пользоваться оружием стало немного удобнее — разработчики постарались упростить управление. За использование гранат, например, отвечает отдельная клавиша — следовательно, даже ведя огонь из основной пушки, можно быстро забросить врагу «гостинец». Сами гранаты теперь можно не только бросать, но и катать по земле — удобно, когда перед вами машина, а за ней спрятался враг.

На этом список «приятностей» не заканчивается. В предыдущих «Радугах», несмотря на присутствие имени легендарного писателя в заголовке игры, увлекательной и связанной истории не наблюдалось. Здесь все иначе. С первых же минут видно — над сюжетом *работали*, продумывали детали, старались сделать его как можно интереснее.

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown — редкая мультиплатформенная игра, в PC-версии которой картинка выглядит вполне современно. Красивые спецэффекты, аккуратные, детально проработанные уровни, отличные модели бойцов, оружия и экипировки — глаз не оторвать.

Не отстает и геймплей. Миссии насыщены экшеном — игра постоянно держит в напряжении, регулярно подкидывая неожиданные повороты и события. Врагов много — перестрелка следует за перестрелкой. В общем, экшен у **Red Storm** получился если не первосортный, то как минимум неплохой.

Но знаете... бегая по уровням Lockdown, ловишь себя на странном чувстве. Да, интересно. Да, увлекает. Да, держит в напряжении. Да, хочется играть дальше. Но где же, черт возьми, *то самое чувство*? Чувство, что здесь надо было все-таки сделать крюк — это займет лишнее время, зато группа окажется на куда более удобной огневой позиции. А здесь, наоборот, можно рвануть напрямик, обойдясь без лишнего маневрирования. А этот вот кусок плана сделан через известное место (второе имя которому — «неправильно»), так что теперь придется надеяться только на собственную смекалку и удачу. Всего этого в Lockdown нет.

■ ■ ■

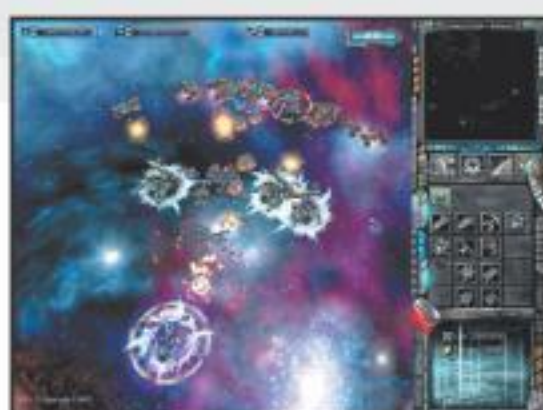
Мы, к сожалению, не знаем, кто придумал фразу: «в этой игре все хорошо, кроме названия». Но знаем другое — это высказывание идеально подходит к Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown. Признаемся честно — нам очень жаль эту игру. Ведь, судя по всему, это будет не самый плохой экшен, полный адреналина и драйва. Но того, что он носит название великой тактической серии, ему, скорее всего, не простят, покарвав низкими оценками и морем критики на форумах. ■

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Galactic Dream

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Evolution Vault ■ **Похожесть:** Homeworld, Starcraft ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Не объявлена



Стратегии в реальном времени — самый затасканный жанр. Иногда кажется, что придумать что-то новое и необычное здесь уже попросту невозможно. Но, к счастью, кулибины от игровой индустрии год за годом опровергают это правило.

Однако на сей раз речь пойдет не о них. Разработчики **Galactic Dream** впали в анабиоз где-то в конце 1990-х годов прошлого века и лишь совсем недавно очнулись от своей спячки, чтобы «порадовать» нас зверским коктейлем из знакомых до тошноты штампов.

Начинайте загибать пальцы. В игре будет три расы — «классические» земляне Terrans, псионики с поэтическим названием Sandking и не менее поэтические насекомовидные Slayers. Каждая сторона обладает уникальными юнитами — их у каждой расы полтора десятка. Количество возможных построек еще больше — восемьдесят. Ну а лидером по цифрам является древо технологий — на его ветках растет аж сто тридцать наименований!

«Громкие» числа подкрепляются не менее громкими заявлениями. Хотите, к примеру, узнать о сюжете? Нет проблем! Сюжет в игре будет «классный»! Это цитата, если кто не понял. Классный — и все тут! Без уточнений. Карты будут «разнообразными». Ну а сражения на них ожидаются опять-таки «классными».

Что еще? Графика. О да! Она, как вы поняли, тоже «классная» — если судить по меркам 1990-х годов, разумеется. Несмотря на трехмерный движок, красочную картинку, море спецэффектов, глаз упорно не хочет радоваться — ибо нечему. Первое впечатление — старый добрый **Starcraft** переключились в космическую стратегию, привинтили к нему движок от «Космических рейнджеров», а рисовать кораблики пригласили пятиклассников, насмотревшихся комиксов «про космос» и неделю назад освоивших **Photoshop**. Грустно.

В общем, особого оптимизма **Galactic Dream** не вызывает. Причем, похоже, не только у нас, но и у издателей — по крайней мере, ни один из них еще не взял игру на поруки.

Экспедиция—Трофи

Жанр: Автосимулятор ■ **Издатель:** 1C ■ **Разработчик:** Symphony Games ■ **Похожесть:** Xpand Rally, Rally Trophy ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Февраль-март 2006 года



Признайтесь, ведь не раз во время игры в раллийные симуляторы в вашу голову приходил вопрос: «боже мой, и это они называют бездорожьем?». Действительно, куда американским хайвеям, испанским горным серпантинам и немецким автобанам до наших проселочных дорог, будто специально созданных для ралли? Но, увы, российские раллийные соревнования западные разработчики упорно игнорируют.

С другой стороны, что нам западные разработчики, когда есть компании **1C** и **Symphony Games**, которые готовят к выходу многообещающий раллийный симулятор, целиком посвященный отечественному бездорожью? В основу «Экспедиции-Трофи» положено реальное соревнование, проводимое в России. «Экспедиция» — это самая протяженная в мире гонка на внедорожниках. В ней участвуют более полусотни экипажей со всех уголков планеты. Стартует она в Мурманске, заканчивается во Владивостоке — «объята» почти вся наша страна.

В «Экспедиции-Трофи» разработчики намерены как можно более точно воссоздать дух и букву реальной гонки: нас ждет десяток моделей внедорожников, шесть этапов и около шестидесяти трасс (как и в настоящей «Экспедиции» конкретный маршрут на каждом этапе экипажи выбирают сами). Кроме базовых вариантов машин подготовлено несколько вариантов тюнинга, плюс гибкие возможности настройки — тип шин, высота подвески, баланс тормозов и так далее. В качестве приятного бонуса обещаны тонны эксклюзивных фотографий и видеороликов из настоящей «Экспедиции-Трофи» 2005 года.

Пристальное внимание уделено системе повреждений и погодным эффектам, которые включают весь ассортимент зимних «радостей» — начиная со снега и заканчивая гололедом. Игра получается не самая простая — здесь вам и «настоящее» бездорожье, и разнообразные трассы, и маршрут огромной протяженности. Фанаты жанра наверняка будут довольны — многое из вышеперечисленного мы ведь еще никогда не видели!

Графический движок выглядит очень прилично, что неудивительно — это слегка подретушированный «мотор» от **Xpand Rally**, который и спустя год с лишним выдает очень симпатичную картинку. А вот про режимы игры пока почти ничего не известно — по всей видимости, будет представлен не только чемпионат, где участвуют два десятка команд, но и одиночные гонки. Ну а о том, запланирован ли мультиплеер, разработчики пока молчат. Впрочем, совсем скоро все тайны раскроются — ведь выход игры приурочен к проведению настоящей «Экспедиции», а она в этом году пройдет с 23 февраля по 8 марта.

Two Worlds

Жанр: Ролевая игра ■ Издатель: ZUXHEZ Entertainment ■ Разработчик: Reality Pump ■ Похожесть: Star Wars: Knights of the Old Republic, Gothic 2 ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Лето-осень 2006 года



Эльфы и орки — это альфа и омега любой фэнтези-игры. Но не стоит также забывать и о других «буквах» игрового алфавита. К примеру, в ролевой игре **Two Worlds** в качестве главной силы, противостоящей оркам, выступают гномы. Так уж получилось...

Вопреки традиции драку затеяли не орки, а сами гномы. Давным-давно в вымышленной вселенной Two Worlds жил да был суровый бог войны Азираал, обожавший простую земную жизнь с ее постоянными междоусобицами и эпическими сражениями. В полном соответствии со своими кровожадными наклонностями, в сражениях Азираал помогал исключительно оркам и прочим фэнтезийным отморозам. Однако и на старуху бывает проруха — одна из битв стала для Азираала последней. Более того, похоронили его (если это понятие вообще применимо к богам) в секретном месте, чтобы злобные орки не попытались воскресить своего кумира. А оставшихся без лидера «плохишей» силы добра быстренько отшлепали и поставили в угол. Как оказалось, совершенно зря, ибо в таких вопросах гуманизм неуместен — подходят только массовые расстрелы.

Спустя тысячи лет после описанных выше событий, когда все уже и думать забыли о войне и Азираале, археологическая экспедиция гномов неожиданно наткнулась на храм неизвестного бога. Весть об открытии быстро распространилась по миру и дошла до орков, из поколения в поколение передававших легенду о своем божественном предводителе. И теперь волшебной стране грозит очередная война — орки собираются устроить крестовый поход к своей святыне, попытаться оживить Азираала и вместе с ним пропесочить гномов и их союзников по полной программе.

Впрочем, сотрудники **Reality Pump** намекают, что настоящая опасность миру Two Worlds скрывается вовсе не там, куда так прямолинейно указывает сюжетная завязка.

Боевая система Two Worlds, по утверждению разработчиков, заимствует лучшие моменты из знаменитой **Star Wars: Knights of the Old Republic** — подробности пока, правда, не раскрываются. Что же касается общей концепции геймплея, то Reality Pump без капли смущения кивает на мощи великого **Fallout**, утверждая, что по атмосферности и крутизне Two Worlds практически не будет уступать постапокалиптическому шедевр **Тимоти Кейна**. А то и превзойдет его.

Что там еще числится в наполеоновских планах разработчиков? О, много всего: гибкая система развития героя, езда на животных, уникальная магическая система, позволяющая самостоятельно «конструировать» заклинания, огромный живой мир, реагирующий почти на все действия игрока.

Одним словом, планка обещаний задрана по самое «не могу»... хотя это вообще традиционно для большинства ролевых игр с их богатыми мирами и морем возможностей. Жаль только, что бок о бок с этой традицией идет другая — по несколько раз переносить сроки выхода. Иными словами, не факт, что Two Worlds появится тогда, когда обещают разработчики — то есть осенью этого года. Не исключено, что придется подождать и дольше.

БЕЗ ZBOARD ТЫ ПРОСТО ЖАРЕННЫЙ КУСОК МЯСА



Следственный отд.
Звание: Прапорщик
Ф.И.О: Кукушкин И.
Причина смерти:
В разгар перестрелки
этот игрок
активировал
на клавиатуре
очки ночного зрения
вместо
гранатомета



ТВОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

www.zboard.ru

Mutant

Жанр: Аркада ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Napoleon Games ■ Похожесть: Crimsonland, Жмурки ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Не объявлена



Рассказывать о сюжете футуристического шутера **Mutant** без смеха и слез просто невозможно. Поэтому усаживайтесь покрепче и не вздумайте что-нибудь пить или есть во время чтения этой душе-раздирающей истории — захлебнетесь.

Итак, главный герой родился в обычной чешской деревушке. Пареньку «поперло» прямо с детства — у него умерли родители, после чего опекунство над ним взяла немножко сумасшедшая бабушка. В один прекрасный день к ней пришел мужик в дорогом костюме и без лишних предисловий предложил отправить внука в летний лагерь. Любящая опекунша, ни секунды не раздумывая, согласилась, за что вскоре получила конверт с пачкой купюр.

А в это время внук уже «развлекался» в лагере. Вместо формы бойскаута ему выдали белый халат и посадили в клетку, зато остальные обещания («солнце-воздух-карусели») были выполнены. Благодаря своим новым «друзьям» малец заметно подрос, обзавелся бугристыми мышцами, второй парой рук, стал дышать под водой и выдерживать на центрифуге огромные перегрузки. В качестве бонуса его научили исполнять церковные гимны «стереофоническим пуканьем на подмышках» (дословная цитата). Пока вы выходите из ступора, представляя себе сей музыкальный номер, мы плавно перейдем к кульминации этой незабываемой истории.

В один из замечательных «лагерных» деньков наш герой просыпается на лабораторном кресле, весь опутанный проводами. Вокруг ни души. Выбравшись из «пионерлагеря», парень обнаружил, что опустела не только лаборатория, но и вся Чехия — даже улицы Праги безлюдны. Безлюдны, но не безжизненны: пешеходов на тротуарах и дорогах заменили полчища злобных монстров, для отстрела которых и четырех рук, по большому счету, маловато.

Засучив все свои многочисленные рукава, парень приступает к методичному уничтожению всего, что ходит, прыгает и ползает. Холодост в игре, судя по скриншотам, будет происходить в изометрической перспективе. Причем сами картинки не впечатляют совершенно, как, впрочем, и все остальное. Единственная оригинальная вещь — верхняя пара рук, которая, по заверению разработчиков, будет жить своей «жизнью», самостоятельно прицеливаясь и стреляя в агрессивных гадов. Но большего подобным экшенам и не надо — жми на кнопку и веселись. А еще исполняй иногда гимн на подмышках.

Terrorist Takedown: War in Colombia

Жанр: Action ■ Издатель: City Interactive ■ Разработчик: City Interactive ■ Похожесть: Серия Terrorist Takedown ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2006 год



«Давненько игроки не нюхали кокаину!» — подумали ребята из польской компании **City Interactive** и анонсировали **Terrorist Takedown: War in Colombia**, дальнейшее развитие своего военного игросериала. Что? Мы сказали «кокаину»? Ну конечно же, мы имели в виду «пороху»! Без белого порошка тут тоже не обошлось — как следует из названия, War in Colombia посвящена борьбе с колумбийскими наркобаронами. А именно: правительство США решило разобрататься с импортом наркотиков из Колумбии самым радикальным способом — отправило в джунгли спецгруппы и поставило перед ними задачу ликвидировать самого главного наркобосса. Одним из «ликвидаторов», понятное дело, будет игрок.

Неоригинальный сюжет (увы, но это так) органично соседствует точно с таким же неоригинальным геймплеем в стиле «застрели их всех» и вполне предсказуемым арсеналом вооружений — старушка M16, пулемет, гранатомет и так далее. Венчает эту душераздирающую картину посредственный движок польского разлива с угловатыми моделями и картонными декорациями — смотреть на скриншоты, честное слово, больно.

Одно радует — авторы не пытаются ввести игроков в заблуждение несбыточными обещаниями, молчаливо признавая, что всех нас ждет очередной, вполне заурядный и ни на что не претендующий шутер в джунглях. Аминь — может, кто даже и поиграет.

Добрыня Никитич и Змей Горыныч

Жанр: Квест ■ Издатель: 1С ■ Разработчик: PIPE Studio ■ Похожесть: Алеша Попович и Тугарин Змей ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2006 год



Отечественное квестостроение славится своим умением превращать в адвенчуры любой исходный материал — от оригинальных сценариев до анекдотов. А уж не подкрепить одноименной игрой популярный мультфильм просто кощунственно. Ведь образцы того, что и как надо рисовать, уже под рукой. Поэтому для полноты картины остается добавить лишь увлекательный геймплей, напичканный интересными задачками и... вуаля! — встречайте новый приключенческий проект!

На сей раз второе рождение в виде компьютерной игры уготовано мультфильму «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» от знаменитой отечественной студии «Мельница». За отрисовку персонажей и их анимацию отвечают сами «мельники», поэтому по поводу графики можно быть абсолютно спокойным. Вдобавок разработчики обещают нам еще и качественный звук — причем речь идет как о музыке, так и об эффектах.

Геймплей «Добрыни» — классический семейный квест, рассчитанный на самую широкую возрастную аудиторию и щедро разбавленный аркадными вставками в виде различных мини-игр. Главные герои — Добрыня и его молодой напарник Елисей, только-только начавший познавать богатырскую «науку». Помимо уже знакомых по мультфильму персонажей, в игру собираются добавить и абсолютно новых героев. Да и сюжет местами значительно изменится, обогатившись дополнительными сценами.

GTR 2

Жанр: Автосимулятор ■ **Издатель:** 10tacle Studios ■ **Разработчик:** SimBin ■ **Похожесть:** GTR FIA GT ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Лето-осень 2006 года



Симуляторный дуэт **SimBin** и **10tacle Studios** начинает входить во вкус. Виртуальные гонщики еще не успели в полной мере насладиться недавней **GT Legends**, а создатели самых хардкорных автосимов в мире уже анонсировали новый проект — **GTR 2**, продолжение **GTR FIA GT**. Подобная прыть может означать только одно: дела у немецких разработчиков идут весьма неплохо, целевая аудитория не просто найдена, но готова и дальше размять честные автосимуляторы, словно горячие пирожки.

Попытки заигрывания с неопитами виртуальных гонок, которые мы наблюдали в **GT Legends**, судя по всему, особого успеха не имели, поэтому в **GTR 2** упор в еще большей степени сделан на реализм — благо хардкорным гонщикам именно такой подход больше всего по вкусу. Дальнейшей доработке и усложнению подвергнутся как физическая модель игры, так и управление — можно с уверенностью сказать, что покупать **GTR 2** без руля просто бессмысленно.

Отрадно, что усовершенствование коснется не только геймплея, но и графики — в игре будет использован новый графический движок с поддержкой эффектов DirectX 9.

Eschalon: Book 1

Жанр: Ролевая игра ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Basilisk Games ■ **Похожесть:** ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Не объявлена



Интересной или скучной игру делает не движок, а геймплей. С этим избитым правилом согласны все — и игроки, и разработчики. Но никто при этом не воспринимает сию прописную истину буквально, по мере сил стараясь порадовать игроков красивыми спецэффектами, вылизанными до последнего полигона моделями и текстурами высокого разрешения — не забывая и про все остальное.

Однако ортодоксальные разработчики из **Basilisk Games** не ищут простых путей — в **Eschalon** графика отставлена на самый задний план. Никакой трехмерности и полигонов — лишь изометрическая проекция да жуткого вида спрайты. С другой стороны, из древней как мир технологии девелоперы выжимают почти все соки — выглядит картинка очень даже мило. Но до современных игр ей далеко.

В качестве утешения нам предлагают геймплей — он в **Eschalon** очень большой и толстый. Тут вам и нелинейный сюжет, и пошаговые баталии а-ля **Fallout**, и вполне традиционная для старых ролевых система развития персонажа: восемь базовых характеристик, два с половиной десятка различных умений. Место действия **Eschalon** — огромный сказочный мир с традиционными подземельями, драконами и прочей атрибутикой. Детали сюжета не сообщаются, но самим разработчикам он нравится настолько, что они грозятся выпустить не просто одну игру, а целую ролевую трилогию.

MAGIC The Gathering



Договор Гильдий

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2; эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.

- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Клуб "Легион", Каширское шоссе, д. 52, ДК "Москворечье", тел. 324-0474.
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб "Феникс", Лиговский пр., д. 44, тел. 8-812-973-1587; Маг. сети "Буквоед" и "Книжный салон"; **АРХАНГЕЛЬСК:** Клуб "Амбер", ул. Смольный Буян, д. 7, madyu.andrey@mail.ru; **ВОЛГОГРАД:** Клуб "Цитадель", ул. 7-ой Гвардейской, д. 17а, citadel03@mail.ru; **ВОРОНЕЖ:** Клуб "Арена", ул. Хользунова, д. 104, тел. 90-0463; Маг. "PET", ул. Космонавтов, д. 29, тел. 25-9339. **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** www.mtgshop.net, тел. 8-928-264-7865; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Интернет-магазин: www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. "Игровой мир", ул. 8 марта, д. 82; Маг. "Диск.RU", ул. Ленина, д. 3; Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, д. 129; **ИЖЕВСК:** Маг. "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302, damino@idm.net; **КРАСНОЯРСК:** Клуб "Дайсвилль", ул. Волочаевская, д. 44, тел. 8-3912-93-1746; Клуб "Знакомые лица", д. 26; **КАЗАНЬ:** Клуб "Бастион", ул. Н.Стопкова, д. 5, тел. 8-9047-642667; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб "Легендарная Цитадель", пр-т Гагарина, д. 110, тел. 13-89-93, nideyar@hotmail.ru; **НОВОСИБИРСК:** Маг. "Ice Hunter", Красный пр-т, д. 70, Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1. **ПЕРМЬ:** Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru. **РОСТОВ НА ДОНУ:** Маг. сети "Игрополис", ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504; **САМАРА:** Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru. **ТАМБОВ:** Маг. "Торговый мир", ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-8811; **ТВЕРЬ:** Клуб "Вавилон", Ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru, тел. 8-920-681-1125; **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб "Скупой Кракен", ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru. **ТЮМЕНЬ:** Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Клуб "Wubrg", ул. Крупской, д. 21, каб. 208; Маг. сети "CD-Land".



ВНИМАНИЕ!

Ты никогда не играл в "Магию"? Тогда возьми "Быстрый старт"



ИГРАЙ, И ТЫ УВИДИШЬ МИР!!!

Подробности на сайте:

WWW.MYMAGIC.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к официальному дистрибьютеру компании Wizard's of the Coast, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru



Издатель
Ubisoft Entertainment

Разработчики
Ubisoft Montreal
Ubisoft Annecy

Издатель в России
GFI

Похожесть
Серия Tom Clancy's
Splinter Cell

Мультиплеер
Интернет, локальная сеть

Сайт игры
www.bewaresamfisher.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2006 года

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

Андрей Александров

Во всем были виноваты тени. Тогда, в самом начале века, с ними шаманил каждый второй человек в игровой индустрии — ведь мощности процессоров и графических ускорителей наконец-то стало хватать на то, чтобы неуклюжий карлик, проходя мимо правильно поставленного фонаря, преобразился в могучего гиганта, размазанного по ближайшей стене.

Как гласят легенды, особых успехов добились штатные программисты студии **Ubisoft Montreal** — они создали такую продвинутую систему теней и их взаимодействия с окружающим миром, что под нее мигмом было решено переделать концепцию одной из будущих игр компании. Так вместо легкомысленного экшена, где главный герой носился по уровням, радовал публику немислимой акробатикой и таскал с

собой футуристические гаджеты, родилась вещь куда более серьезная: романтика разведслужб, серьезный и практически всемогущий спецгент, осторожные миссии в тылу врага. Миру теней здесь была отведена самая важная роль: на маскировке строилась почти вся игровая механика. Смог стать лучшим другом темноты — и тебе уже нет равных.

В первый раз тени всколыхнулись в 2002 году, когда на Xbox вышел **Tom Clancy's Splinter Cell**, лучший стелс-экшен в мире. С тех пор не проходит и года, чтобы на наши головы не свалилась очередная часть этой игры.

Танцы с тенями

Коллега Степан Чечулин в своей прошлономерной рецензии на **Prince of Persia: The**

Two Thrones совершенно верно подметил — сериалы у компании **Ubisoft** получаются просто отличные. Хлоп! — и на рынок вываливается очередной игровой пирожок. Глазастый Сэм и рад бы посидеть в сторонке, отдохнуть от праведных спецгентских дел, но нет — из года в год его раз за разом вытаскивают из теплой конуры и посылают сеять по-американски разумное, по-своему доброе и чем-то даже вечное.

Первая часть показала, каким должен быть *настоящий* стелс-экшен. Да, некоторые стелс-элементы скрытности использовались в играх и раньше, но почти всегда они были достаточно примитивны и необязательны. В **Tom Clancy's Splinter Cell** игрок превращался в мечту налоговой инспекции: все свои

делишки он проворачивал в тени. Практически каждую минуту здесь приходилось где-нибудь прятаться, куда-нибудь пробираться, пулей пробегать за спиной очередного негодяя. Кого-нибудь убить? Ну, если только очень тихо и не забыв «убрать за собой» — то есть спрятать тело в укромном месте.

Подстать геймплею оказались и возможности главного героя: он умел менять скорость передвижения, выглядывать из-за углов, карабкаться по трубам и даже зависать на них в самых экзотических позах. С оружием, а вернее, с боезапасами к нему дело обстояло очень грустно, но это компенсировалось огромным набором полезных гаджетов. Тепловизоры, направленные микрофоны, камеры на липучках — в дело шло все. Самое



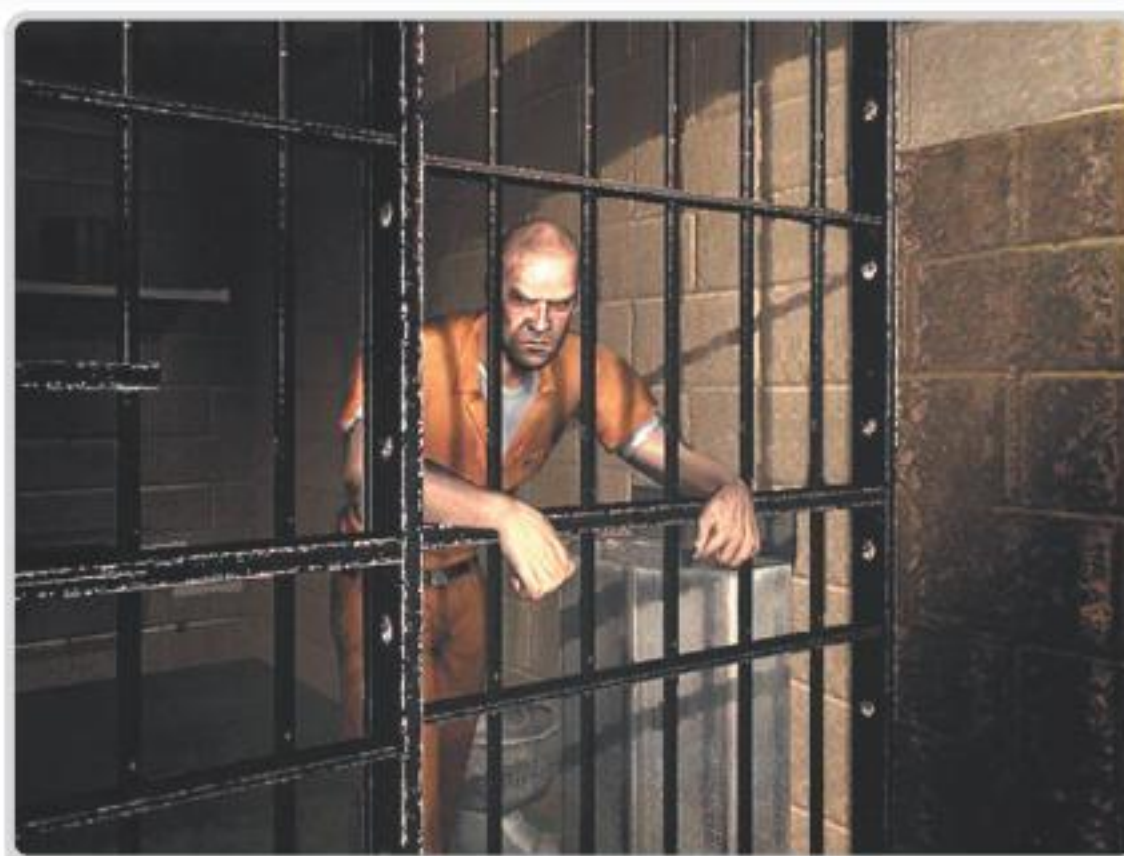
Сейчас ты ответишь за Комбайна Николадзе!



Слушай, Сэм, а может, обратно в камеру, а?



В такой ситуации есть один плюс — нельзя поскользнуться.



Сажу за решеткой в темнице сырой...

приятное, что играть в столь необычных условиях было очень и очень интересно.

Нашлись у игры и минусы. Несмотря на участие в проекте Тома Клэнси, автора целой библиотеки политических детективов, сюжет игры был, мягко говоря, слабым. Tom Clancy's Splinter Cell очень часто противопоставляли серии консольных экшенов **Metal Gear Solid**: в первом, мол, геймплей отличный, да вот история подкачала, а во втором все с точностью наоборот — геймплей скучен и примитивен, зато сюжет, несмотря на свою сверхшизофреничность, полностью приковывал внимание игрока.

Во второй и третьей частях Splinter Cell разработчики постарались исправить этот недочет. Вторая часть была уже значительно веселее; третья так вообще порадовала множеством оригинальных находок и местами неожиданно тонким юмором. Заметим, что при этом в Ubisoft все-таки не пошли путем Metal Gear Solid, — интересный сюжет они старались делать не столько за счет эффектных роликов, сколько за счет фирменной атмосферы, серьезной и немножко грубой. Все-таки любая часть Splinter Cell куда больше похожа на «шпионскую» игру, чем, например **Metal Gear Solid 2: Substance** с его безумной историей. **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** обещает пойти по тому же пути.

Осторожно!

Знаете, если бы создатели Metal Gear Solid решили сделать то, что задумали сценаристы Double Agent, то выглядело бы это примерно следующим образом: секретная лаборатория, принадлежащая то ли ЦРУ, то ли транснациональной

корпорации, медсестра, в которой погиб литературный критик, и скучная мини-игра, где надо было бы пересаживать лицо главному герою. В роли массовки обязательно бы выступала оседлавшая парашют китайская агентесса, десяток злодеев чудачковатого вида (не что среднее между персонажами аниме и офицерами ГРУ) и кенгуру, которые непонятно почему поселились на Северном Полюсе.

Разработчики Double Agent поступили совсем иначе: взяли и сказали игрокам одно слово — beware (опасайся). И начали бомбардировать интернет загадочными посланиями. Вот рассказ о Саре Фишер, дочери Сэма, которая недавно погибла в автокатастрофе. А вот еще большая неожиданность — вести о том, что нашего героя увольняют из Агентства Национальной Безопасности. В недрах официального сайта Double Agent один пылливый фанат обнаружил еще несколько документов, из которых стало ясно, что у Сэма на почве семейной драмы серьезно поехала крыша. В итоге он совершил несколько серьезных преступлений и загремел в тюрьму.

На этом месте крыша уже начала ехать и у игроков. Что такое? Неужели подобным способом разработчики решили «попрощаться» с бессменным главгероем серии? Или они задумали нечто более оригинальное? Правильным оказался второй вариант. Сэм лакомился тюремной баландой совсем недолго — на свободе все-таки кормят значительно лучше. Поэтому наш герой в компании с «коллегой» устраивает побег — благо бывшему агенту самой элитной спецслужбы США проверить подобное не так уж и сложно. Товарищ по несчастью оказывает-

ся «человеком чести» и, вдохнув свежего уличного воздуха, предлагает Сэму работать на его группировку. Наш герой соглашается, и с этого момента у него начинается новая жизнь. Жизнь двойного агента...

Да-да, вы не ослышались! Ubisoft не стала переворачивать сериал с ног на голову и превращать Сэма в самого настоящего бандита. История с Сарой Фишер, увольнение из АНБ, преступления, долгие месяцы в тюрьме — все это лишь часть огромной операции по внедрению агента в верхушку опаснейшей террористической группировки, которая действует на территории США. Выступать в роли этого самого агента, как все уже, наверное, догадались, предстоит Сэму Фишеру.

Чем это чревато для игроков? Ну, в первую очередь тем, что теперь к «работе» придется подходить по-новому, с невиданной ранее ответственностью. Еще бы — ведь работодателей у нас двое. И каждый чего-то хочет. Террористы норовят использовать уникальные навыки Сэма в своих грязных делишках. Отказываться нельзя — агенту под прикрытием самому предстоит стать «немножко преступником». Про «настоящее» руководство, то, которое из АНБ, тоже забывать не стоит — рано или поздно оно выйдет на связь и попросит Сэма сделать что-нибудь на благо государства. Вот и приходится балансировать на тонкой грани «между добром и злом».

Не получилось? Что ж, последствия будут самыми непредсказуемыми. С каждой новой частью Splinter Cell становился все более и более нелинейным — правда, в основном за счет усложнения миссий. В Double Agent нас наконец-то ждет кампания с несколькими концовка-

ми. Будут сложности и во время миссий — если выполнять задание АНБ слишком рьяно, террористы заподозрят неладное и быстро выведут Сэма на чистую воду.

А вот про сам геймплей практически ничего не известно. Как и прежде, это будет stealth-экшен, с огромным количеством специальных возможностей и очень необычными миссиями, события которых развернутся в самых разных уголках планеты — начиная с Азии и заканчивая Соединенными Штатами Америки. Кроме того, заметно расширится арсенал пушек и гаджетов: во-первых, специалисты АНБ за прошедшее время придумали несколько новых игрушек, а во-вторых, Сэму наконец-то будет разрешено использовать оружие и экипировку террористов. Здравствуй, автомат Калашникова!

■ ■ ■

Хотя нет, пока не здравствуй — до выхода игры есть еще как минимум несколько месяцев. И вытерпеть эти несколько месяцев будет очень и очень непросто. Ubisoft действительно скормливает игрокам самый правильный игросериал в мире — каждая его часть несет в себе ровно столько нового и интересного, чтобы игроки просто остались довольны. И, как нам кажется, Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent не станет исключением. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Трехглазый «зэк»-невидимка выходит на тропу войны! Берегитесь — новая часть Splinter Cell порадует нас не только хорошо знакомым старым, но и хорошо забытым новым.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **90%**

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Blitz Games
Похожесть	Stubbs the Zombie
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Сайт игры	www.youhavebeenpossessed.com

ДАТА ВЫХОДА

2006 год



му герою, — это неспроста. К тому же имечко Enslaver (переводится с английского как «поработитель») недвусмысленно намекает на то, что наше полумертвое альтер-эго вовсе не ограничится отниманием конфеток у пятилетних девочек. Отныне и навсегда цель игрока — превращение всего человечества в себе подобных. Да здравствует мертвая рррреволюция!

Ну ладно, ладно, не всего человечества — разработчики пока решили ограничиться лишь одним городом. В пересчете на более понятные цифры «лишь один город» — это три района: жилой пригород, даун-таун и деловой центр. Общая их площадь — шесть на восемь километров. Для наглядности на-

POSSESSION

Алексей Бутрин

На секунду представьте себе мир, в котором людям удалось полностью искоренить ненаучную фантастику, мифологию и прочую мистику. В привидений, вампиров и зомби здесь не верят даже маленькие дети. Казалось бы, вот оно — всеобщее счастье и торжество просвещения!

Ха-ха! Как бы не так! А чем, позвольте спросить, заполнять телезфир? Бесконечными сериалами и новостями? А с компьютерными играми как быть? Без фантастики и мистики мигом умрут не просто отдельные шедевры, но и целые жанры. Поэтому мы осмелимся утверждать, что драконы, привидения и зомби будут живее всех живых не только через десять, но и через сто лет. И дело тут вовсе не в примитивном «верю — не верю». Невероятное, необычное, мистическое — это, можно сказать, плоть и кровь современной индустрии развлечений.

И очень приятно, что именно эта «плоть и кровь» приносит нам в последнее время огром-

ное количество новых оригинальных идей. Возьмем в качестве примера зомби-игры. Не так давно в продаже появился замечательный и необычный экшен **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»**. Ну а примерно в середине 2006 года нас ждет еще более оригинальное развлечение — многообещающая игра **Possession** от компании **Blitz Games**.

Зомби и вы на защите семьи

Начинается Possession достаточно предсказуемо. Дело в том, что «науке» на данный момент известно всего два способа самозарождения зомби: мистическое оживление трупа и превращение живого человека в мертвеца при помощи секретного вируса. Создатели игры решили остановиться на втором варианте и на скорую руку состряпали стандартное сюжетное клише.

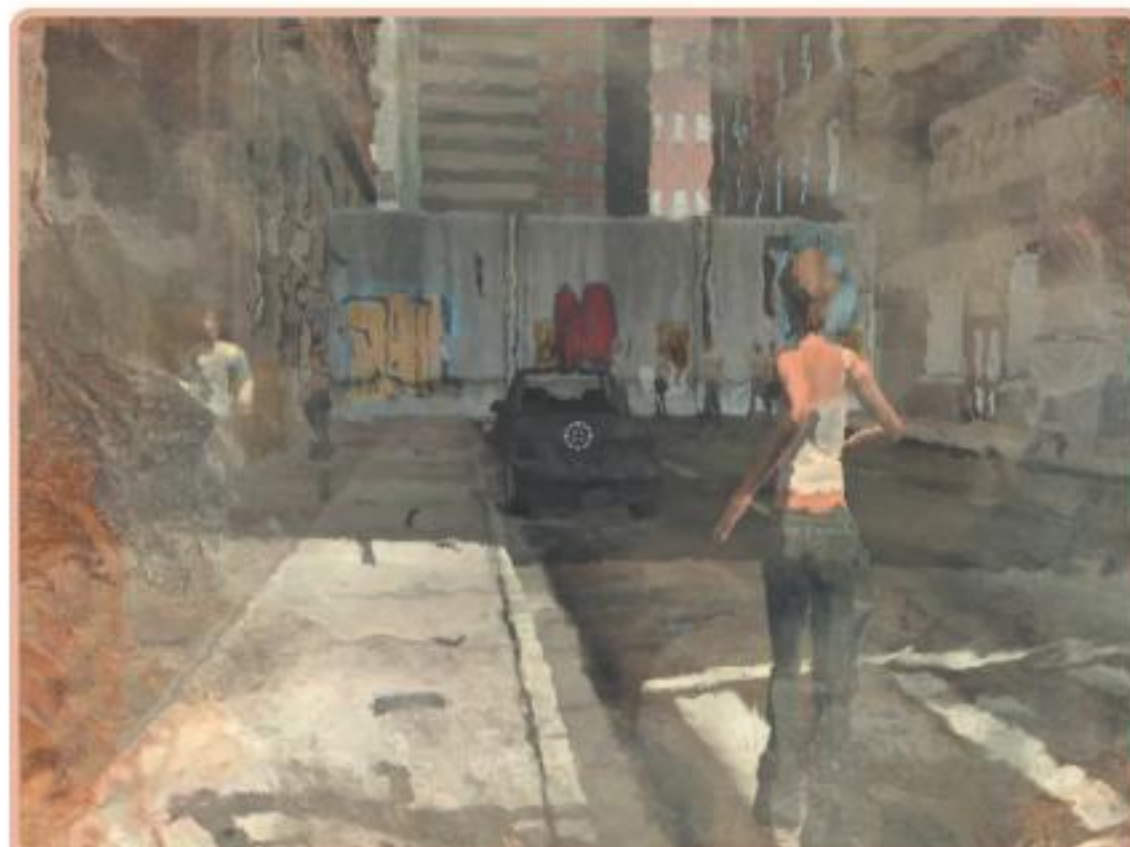
Итак, в секретной лаборатории дьявольской мегакорпорации надежно спрятана вытяжка

из мозга Дэцла. Четверо гринписовцев из подразделения по борьбе за свободу мозговых вытяжек тайно проникают в лабораторию, разбивают пробирку (идиоты!) и... практически мгновенно превращаются в тупых, нечленораздельно мычащих зомби. К счастью, одному из бедолаг удастся практически без потерь сохранить трезвый ум и ясную память. После инцидента он берет себе сценический псевдоним Enslaver, по-быстро строит своих туповатых соратников и отправляется в город — организовывать грандиозное шоу с поеданием человечков.

Стоит заметить, что столь примитивное начало и наше шутовство (про Дэцла и «Гринпис» мы, конечно же, придумали — зомби и слов таких не знают) вовсе не являются проявлением вторичности игры. Дело в том, что главное в Possession — не завязка, а то, что будет происходить *после нее*. Как вы уже догадались, ясность ума, которую удалось сохранить главно-



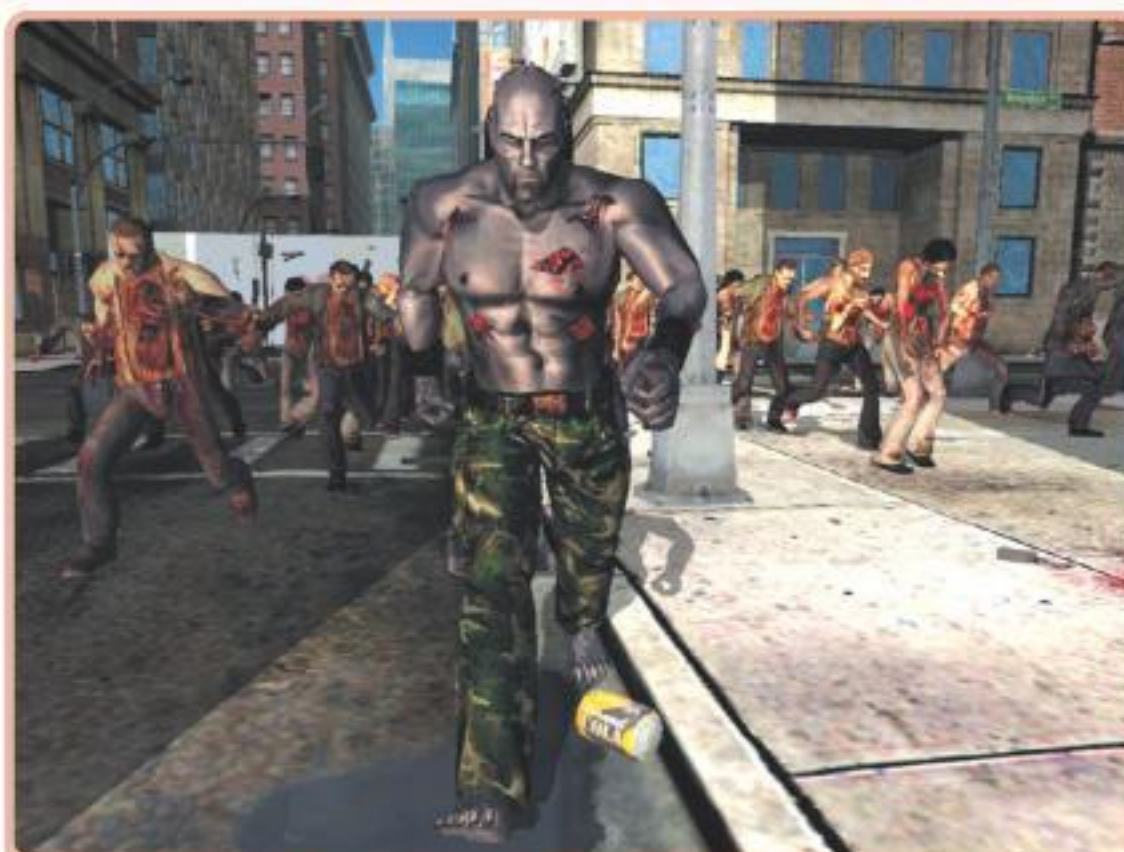
Детское эротическое шоу «Улица Сезам» приглашает малышей и их родителей на свою новую праздничную программу!



Вам надоела ваша жизнь? Взгляните на нее новыми глазами — глазами зомби!



Когда-то Бетти была обычной домохозяйкой. Но после того как у нее начала гнить спина, ее жизнь удивительным образом изменилась.



Все на митинг! Дашь равные избирательные права для зомби и людей!

помним, что приблизительно таких же размеров был город в легендарной **GTA: Vice City**.

Восстание зомби в **Possession** — это вам не бессмысленная массовка из большинства зомби-игр и зомби-фильмов. Теперь у армии безмозглых мертвяков есть свой (пусть и гнилой) Суворов, который поведет их через альпы даунтауна прямо к светлому мертвячному будущему. Причем управлять подопечными в **Possession** будет даже проще, чем командовать отрядом спецназа в **Ghost Recon**. Для этой задачи разработчики придумали простое и элегантное решение: достаточно зажать всего одну клавишу, и на экране появляется аналог RTS-рамки для выбора юнитов — кольцо, диаметр которого увеличивается с каждой секундой. После того как оно захватит необходимое количество зомби, кнопку можно отпустить и отдать своим подопечным одну из базовых команд: переместиться в указанное место, атаковать цель, охранять зону и так далее.

Атака в **Possession** — это вовсе не банальное уничтожение невинных людишек. Зачем разбазаривать драгоценный ресурс? Ведь любого человека можно превратить в «соратника»! Таким образом численность подчиненных можно удвоить и даже утроить за считанные секунды — достаточно найти толпу обезумевших от страха жителей и натравить на бедняг свою команду.

Разумеется, люди будут активно сопротивляться зомбированию — призовут полицию и армию с их пистолетами, винтовками, броневиками и т. п. Ну а ближе к концу игры, по словам разработчиков, численность зомби-тусовки достигнет нескольких сотен «человек», по-

этому для разгона «демонстрантов» начнут применять танки и авиацию.

Сегодня я покусал полицейский патруль

Геймплей **Possession**, по заверению разработчиков, не сводится к примитивному «убей их всех» — задания в игре будут связаны в единый сюжет, и каждое из них потребует от игрока проявления тактической смекалки. Линейностью и не пахнет: нас ждет система выдачи миссий, аналогичная сериалу **GTA** и другим проектам с «открытым» геймплеем.

Тактическая часть игры, кроме постоянного пополнения рядов армии мертвецов, будет включать в себя и другие, не менее интересные задачи. Город в **Possession** — это не просто набор декораций, а именно самый настоящий город: с водопроводом, электросетью, линиями связи и так далее. Причем многие здания и сооружения можно разрушить. Например, в одной из миссий игроку предстоит вывести из строя электростанцию, чтобы обесточить полицейский участок — оставшиеся без электричества копы не смогут вызвать подмогу. В некоторых миссиях разрешается подогнать в нужное место тягач с цистерной горючего и, вовремя подорвав его, одним махом уничтожить целый отряд национальной гвардии.

Еще больше веселья сулит многопользовательский режим. Пока даже сами разработчики не могут точно сказать, какие из задумок доживут до финального релиза, ибо их количество зашкаливает все разумные пределы. Есть, например, идея сделать командный шутер, в котором онлайн-зомби смогут объединяться в команды. Или вот

еще более «продвинутый» вариант — добавить в сетевую игру обычных, еще не мутировавших людей и устроить «салочки», в которых зомби будут гоняться за жертвами, а бедным человечкам, соответственно, придется от них убегать и помогать своим уже зараженным собратьям антидотами.

Будут и «стратегические» режимы, где игроки смогут управлять не только отдельными персонажами, но и целыми армиями зомби различных типов. Одним словом, идей просто море, и очень хочется пожелать разработчикам достойно реализовать хотя бы половину из этих увлекательных задумок.

Ну а теперь давайте перейдем к самой банальной части игры — к описанию графики. Целевыми платформами **Possession** будут консоли нового поколения — **Sony PlayStation 3** и **Microsoft Xbox 360**, что уже само по себе является определенной гарантией качества. Скриншоты также говорят в пользу этой версии. Убедительнее всего на данный момент выглядит освещение, тени и спецэффекты. Положительные эмоции вызывает и общий стиль игры — симпатично и одновременно мерзко, ага.

Ну а самым главным предметом гордости разработчиков является анимация. В **Possession** для моделирования движений зомби используется новый движок **Endorphin 2.5**. Он совместим с технологией **motion capture** и позволяет создавать на базе нескольких базовых анимаций огромное количество непохожих друг на друга движений. Разумеется, оценить все возможности этого движка мы сможем после выхода игры, но если судить по роликам, то получается у разработчиков очень и очень здорово.

Однако и поводов для придира, увы, предостаточно. К примеру, разрешение текстур пока еще далеко от стандартов, принятых на персональных компьютерах. Также не вызывают оптимизма и угловатые модели. Очень хочется надеяться, что эти недостатки объясняются общей сыростью движка и будут устранены ближе к выходу. В противном случае прицел **Blitz** на nextgen-консоли совершенно непонятен — на фоне игр с по-настоящему сильной графикой **Possession** рискует затеряться.



Впрочем, **Possession** вовсе не обязательно дотягивать до сегодняшних графических стандартов: под свисающим с правой руки лоскутом ветхой кожи у нее спрятано несколько куда более мощных козырей. Во-первых, разумеется, отличная, ни на что не похожая идея. Возглавлять армию живых мертвецов — это вам не отрядом спецназа командовать, это намного веселее. Во-вторых, не стоит забывать и про любимую многими атмосферу. Мы очень надеемся, что сотрудники **Blitz Games** внимательно пересмотрели все зомби-фильмы из ближайшего видеопроката и в игре нас ждет город, который по-настоящему объят ужасом, в котором жалкие людишки отчаянно отбиваются от лихих и непобедимых парней.

От нас, в общем. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Стаббс-зомби получает повышение — теперь он не одинок в своей борьбе с человечеством. В **Possession** мы будем сражаться за свободу вместе с сотнями мертвых соратников.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

Издатель

Namco

Разработчик

Black Hole Entertainment

Похожесть

Rome: Total War

Мультиплеер

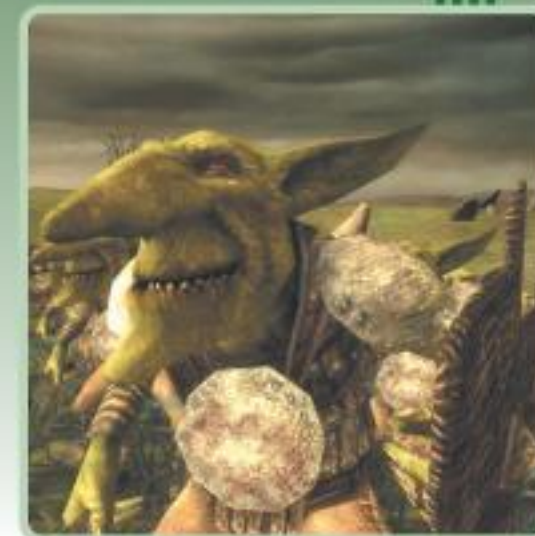
Интернет, локальная сеть

Сайт игры

www.namco.com/games/
warhammer

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима
2006 года



WARHAMMER

MARK OF CHAOS

Алексей Бутрин

У создателей масштабных стратегий, в которых на поля сражений выходят сотни и тысячи юнитов, всего один путь к успеху — узнаваемое окружение. Причина проста: в подобных проектах игроку приходится переваривать настолько большое количество информации, что времени на детальное знакомство с миром уже не остается. Хотя бы предысторию борьбы «бобра с ослом» геймер уже должен знать назубок, а также разбираться, кто тут, собственно, бобер, а кто — осел.

Не верите? Хорошо! Тогда давайте пробежимся по самым масштабным из существующих игр этого жанра. Наибольшую часть эпических стратегий составляют различные игры по мотивам Второй мировой, а также исторические RTS вроде **Shogun**, **Rome: Total War** и т. п. Если же речь идет о sci-fi или

фэнтези, то лучший способ накрыть одним залпом максимальную большую игровую аудиторию — выбрать в качестве сеттинга широко известную и популярную вселенную. **Star Wars**, миры Фрэнка Херберта, произведения Толкина, просто «дикорастущие» орки и эльфы — что вам больше по вкусу?

Warhammer: Mark of Chaos, новая стратегия с претензией на «блокбастерность», на все сто вписывается в вышеприведенную схему. Причем речь идет не о продолжении **Warhammer 40 000: Dawn of War**, а о самостоятельной игре на основе совсем другой вселенной.

Раз Warhammer, два Warhammer

Без предварительной подготовки запутаться в мирах Warhammer очень просто, поэто-

му проясним ключевые моменты. Итак, родина Warhammer — настольные игры. Однако самих игровых вселенных две: Warhammer 40 000 (именно она легла в основу **Dawn of War**) и просто Warhammer — классический фэнтези-сеттинг, который потрясюще популярен на Западе. Авторство настольных игр обеих серий принадлежит компании **Games Workshop**, а вот лицензии на компьютерные реинкарнации поделили между собой **THQ** и **Namco**, причем последней достался именно фэнтези-ломоть.

На роль разработчика Namco выбрала компанию **Black Hole Entertainment**. В активе последней пока всего один проект — достаточно средненькая стратегия **Armies of Exigo**. Но меньше чем через год ситуация может кардинально измениться, ибо к разработке **Mark of Chaos**

тандем Namco/Black Hole подошел с завидным размахом: трейлеры и скриншоты убедительно доказывают, что в движок игры сделаны солидные денежные инъекции, а заявленные «фиши» намекают на участие в проекте очень толковых геймдизайнеров. Впрочем, не будем забегать вперед и начнем с небольшого исторического экскурса.

История Warhammer настолько обширна, что создать компьютерную игру, которая полностью охватывала бы летописи мира, просто невозможно — можно «экранизировать» лишь отдельный эпизод. Разработчики остановили свой выбор на событиях после окончания Великой войны, в ходе которой могущественная Империя и ее союзники нанесли хаоситам сокрушительное поражение, после



«Забил я в пушку чью-то тушку...» — Бородинское сражение по фэнтезийному, не меньше!



Гляди, Егор, городские пожаловали!



Мыши против копейщиков Его Величества: «Щелкунчик наносит ответный удар!».



А в промежутках между боями он так обожал любоваться рассветами и кормить уток в Царском парке.

чего наступил долгожданный период мира и процветания. Но всего год спустя лидер злодеев, Асавар Кул, решил взять реванш и развязал новую войну.

Расы в Warhammer типичны для фэнтези-жанра и включают в себя четыре основных силы: имперцев (читай — людей), демонических хаоситов, злобных крысopodobных скейвенов и светлых эльфов. Из приведенного списка для игры будут доступны все расы, что явно указывает на наличие как минимум двух кампаний — за «хороших» (Империя и эльфы) и «плохих» (хаоситы и скейвены). Кроме базовой четверки в игре засветятся орки, гоблины, нежить, лесные эльфы и так далее. Играть за эти расы нельзя, но их представителей разрешено привлечь на свою сторону в качестве наемников.

Я тебя слепила из того, что было

Краеугольный камень настольных игр Games Workshop — кастомизация, то есть практически бесконечные возможности выбора как состава своей армии, так и внешнего вида «солдатиков». Успешную попытку переноса этой доктрины в компьютерную игру мы уже наблюдали в Dawn of War, где позволялось не только выбирать типы вооружений для различных типов войск, но и в буквальном смысле слова раскрашивать подчиненных в соответствии с личными предпочтениями.

Нечто подобное будет и в Mark of Chaos, только с еще большим размахом. В начале любого сражения мы набираем свою армию, комплектуем ее оружием и «раскрашиваем». В выборе цветов и стиля игрок ничем не ограничен, а вот осталь-

ные опции уже не бесплатны — на каждое задание выделяется определенное количество очков, которые разрешается потратить различными способами. Например, можно набрать побольше юнитов, а можно умерить свои аппетиты в плане количества и уделить максимальное внимание качеству, то бишь — боевым параметрам своих подчиненных. Идея не то чтобы новая, однако достаточно привлекательная, особенно с учетом того факта, что «крутизна» отрядов в Mark of Chaos — понятие далеко не абстрактное, оно четко зависит от тех задач, которые вы ставите перед своей армией. К примеру, если предстоит рукопашная схватка, необходимо выбрать качественное оружие для ближнего боя. А если нас ждет бой с превосходящими силами противника или с тридцатиметровым демоном хаоситов, который деморализует войска одним лишь своим видом, то необходимо позаботиться о поддержании высокого боевого духа — например, добавить в отряд горниста.

Не забудьте, что армии четырех игровых рас и без этого весьма сильно отличаются друг от друга — люди и скейвены любят «заваливать противника мясом», выставляя на поля сражений огромные армии, тогда как эльфы и силы хаоса делают ставку не на количество, а на индивидуальные характеристики юнитов. С учетом этого факта комплектация и настройка армии превращается в своеобразную мини-игру. Однако далеко не всем подобная возня будет по душе, поэтому для любителей быстрых сражений готовятся десятки шаблонов: выбирай наиболее подходящий — и вперед, в бой!

Геймплей в Mark of Chaos концентрируется исключительно

на боевых действиях — строительство базы отсутствует как класс, а весь микроменеджмент вынесен в начальный этап формирования армии. Таким образом, от стратегии и управления войсками игрока вообще ничто не будет отвлекать. Сами разработчики говорят, что сражения в их проекте будут больше всего похожи на Rome: Total War.

Графика в Warhammer: Mark of Chaos выглядит, пожалуй, даже еще более многообещающе, чем геймплей. Уже сейчас игра щеголяет потрясающе красивыми скриншотами. Четкие текстуры, отлично детализированные модели, стильные и уместные спецэффекты — Mark of Chaos определенно радует глаз. А карты, на которых будут сражаться многотысячные армии, смотрятся даже лучше, чем сами юниты, — и тут уже надо сказать спасибо не только программистам движка, но и художникам.

Но наибольшее впечатление производит внимание создателей игры к деталям. Возьмем, к примеру, такой буднич- ный кадр, как армия, которая пересекает равнину. Солдаты движутся не как роботизированные войска из первого эпизода «Звездных войн», а как живые люди — в разнобой, слегка меняя дистанцию. Более того, присмотревшись, можно обнаружить, что экипировка отдельных солдат незначительно отличается — кто-то по уши упакован в полный комплект доспехов, кто-то одет в облегченный вариант обмундирования, некоторые солдаты в шляпах, некоторые — без, отдельные бойцы поверх основной формы носят плащи и так далее. Скажете, мелочь? Безусловно. Но именно из такой вот, казалось бы, ерунды и формируется финальный портрет иг-

ры. Остается надеяться, что это не «подарочный» вариант графики, предназначенный лишь для того, чтобы пустить журналистам пыль в глаза, а самый что ни на есть настоящий, рабочий, который мы и увидим в игре.

Одним словом, на данный момент движок Mark of Chaos выглядит на все сто — определенные нарекания вызывает лишь далекая от совершенства анимация юнитов. Впрочем, огрехи анимации можно (и даже нужно) списать на раннюю стадию разработки — просто не верится, что после таких усилий по созданию качественного моторчика в Black Hole не додумаются дотянуть движения персонажей хотя бы до приемлемого уровня. Тем более что до выхода Warhammer: Mark of Chaos, напомним, остается еще вагон времени.

■ ■ ■

Что ж, похоже, у Black Hole Entertainment появился шанс сделать игру в разы более яркую, чем Armies of Exigo. Предпосылки для этого есть все: отличная суперпопулярная вселенная, деньги, которые, не скупясь, выделяет издатель и, разумеется, собственный талант. Да, ждать игру еще предстоит очень и очень долго, но то, что нам показывают сейчас, выглядит потрясающе. Именно так — потрясающе, слышите?

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Правильная» вселенная, великолепная графика, многообещающий геймплей, интересные фишки — похоже, что перед нами очень серьезная заявка на лидерство среди фэнтезийных стратегий.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

EVERQUEST®

Полностью на русском -
СКОРО

Taste my sword, you, vile,
disgusting abominations!



EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
SOE, the SOE logo is registered trademark of Sony Online Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

A promotional image for the game Everquest 2. On the left, a female character with long brown hair, wearing a blue and gold outfit with a cape, holds a sword. She is looking towards the right with a surprised expression. In the background, a large, ornate dragon with glowing orange eyes and a wide-open mouth is visible. The dragon is surrounded by flames. A speech bubble from the character says "Что ты сказала?..". In the bottom right corner, a piece of parchment with a sword through it contains the text "ПОДРОБНОСТИ НА everquest2.akella.com".

Что ты сказала?..

ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com

- Издатель
Atari
- Разработчик
Moon Byte Studios
- Издатель в России
Новый Диск
- Похожесть
Carmageddon
Interstate'82
TrackMania
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Дата выхода
Весна 2006 года
- Сайт игры
www.atari.com/crashday

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2006 года



нам, и по гоночным трекам. Впрочем, не будем останавливаться на этом развлечении подробно (да и останавливаться-то здесь особо не на чем), а перейдем к самому вкусному — режимам Bomb Run, Pass the Bomb и Hold the Flag. Первый — прямой привет фильму «Скорость»: на машине игрока закреплена бомба, которая взорвется, если скорость упадет ниже определенной отметки (это может случиться, если машина, например, врежется в препятствие или потеряет управление на сложном вираже). Задача проста и логична — продержаться как можно дольше. Режим Pass the Bomb — оригинальное автомобильно-деструктивное переосмысление игры в салочки. На одной из машин-«игроков» закреплена все та же бомба, только теперь — с тайме-

CRASHDAY

Антон Мякин

Давно ли, друзья, было время, когда мы с упоением носились на безумных тачках с безумной скоростью, попутно превращая противника в груды металлолома? Да, уже достаточно давно — в золотой век Carmageddon'a, который много лет как прошел. А давно ли мы безумствовали, перелетая с трамплина на трамплин и попутно совершая сумасшедшие пируэты в воздухе? Нет, на этот раз совсем недавно — игрушка TrackMania Sunrise вышла меньше года назад.

А что если закинуть перечисленные выше ингредиенты в одну бочку, добавить физику из FlatOut и хорошенько все смешать? На этот вопрос как раз стараются ответить товарищи из Moon Byte Software, которые сейчас заканчивают работу над аркадным автосимулятором Crashday. Финальный вердикт выносить, конечно же, рано, но, судя по первым впечатлениям (мы имели честь пообщаться с демо-версией), получается у них очень даже неплохо. Если корот-

ко, то Crashday можно охарактеризовать двумя следующими фразами: «убей-их-всех-если-они-мешают-тебе-победить» и «любуйся-местными-пейзажами-с-высоты-птичьего-полета-после-очередного-трамплина».

Хотите длинную версию? Что ж, тогда читайте нашу статью.

Кто не успел, того взорвали

Первые вести о Crashday пришли в далеком уже 2002 году, когда разработчики неожиданно для всех выложили в сеть полный драйва и летящих автомобильных обломков видеоролик. Люди знающие после его просмотра выдавливали из себя скупую слезу, шепотом приговаривая: «Свершилось! Carmageddon возвращается...»

Да, именно так. Crashday — самая настоящая продолжательница традиций Великого и Ужасного Автопобоища. Это понимаешь сразу же после знакомства с первым из семи игровых режимов — Wrecking Mode. Его суть заключается в том, что нам не-

обходимо крушить машины противника. Противник, конечно же, будет пытаться повернуть то же самое — так что победит тот, кто первым наберет десять побед. В ход, разумеется, идет оружие — бампер, пулемет, ракеты и т. п. Ни «жизней», ни времени, ограничивающего выполнение задачи, нет: погибли смертью храброго автомобилиста — респаун и снова в бой.

Второй режим — Stunt Mode — уже намного «добрее». В нем мы зарабатываем очки за выполнение трюков. Арифметика проста — чем круче и замысловатей трюк, тем большую сумму за его выполнение можно заработать. Во время попыток выкинуть что-нибудь эдакое машина, разумеется, будет получать повреждения. В этом и состоит вся суть режима — продержаться как можно дольше, набрав в итоге больше очков, чем конкуренты.

Есть в Crashday и обычные гонки по трассам — Racing Mode. Ничего оригинального: носимся мы и по городам, и по разбитым сельским дорогам, и по автоба-



Ну и что, что без стекол и корпус помят? Главное — едет!



Останется ли эта машина жива после приземления? Делаем ставки, господа!

Построй и разбей



Очень много внимания разработчики **Crashday** уделяют редактору трасс. Обещается, что он будет обладать огромным количеством возможностей и в то же самое время окажется простым в использовании. Система примитивна: местность разбита на определенное количество «квадратов», по кото-

рым игрок расставляет горки, трамплины, туннели, здания и т. п. Можно менять и сам ландшафт — хотя это будет уже сложнее. Кататься на только что отстроенных треках нам позволят в любом из режимов: хочешь — стреляй, хочешь — прыгай, хочешь — прыгай и стреляй.

Более того, разработчики планируют создать еще и отдельный редактор автомобилей и элементов трассы. Правда, выйдет он не вместе с оригинальной игрой, а либо в виде патча, либо вместе с первым аддоном — вы ведь уже догадываетесь, что в **Moon Byte Studios** подумывают о продолжении игры?



И такие ситуации бывают на наших сельских дорогах!

ром. Задача проста: если взрывное устройство оказалось на нашем авто — быстренько ищем противника, «пятнаем» его мощным ударом в борт и ждем, пока бедняга взорвется. Ну и, конечно же, пытаемся удрать от него — чтобы не «запятнал» нас.

Наконец, режим **Hold the Flag** чем-то похож на популярную мультиплеер-забаву **Capture the Flag**. Мы захватываем флаг и проезжаем с ним через несколько чекпойнтов. Враги, соответственно, мешают это сделать. Свежий, оригинальный, но, пожалуй, слишком необычный ход — не факт, что **Hold the Flag** будет очень популярен.

Стоит отметить, что в большинстве режимов игры нам дадут полную свободу перемещения. Даже при езде по чекпойнтам нередко можно будет выбирать один из нескольких маршрутов. Так что дело за малым — создать действительно интересные карты.

Кроме «больших» режимов, разработчики заготовили еще и три мини-игры: **Long Jump**, **Vehicle Blast** и **Checkpoint Chase**. В первой требуется установить рекорд по дальности прыжка с трамплина. Вторая — **Vehicle Blast** — является развитием **Long Jump**. В ней нам также требуется улететь как можно дальше, но теперь — в компании с бомбой. Рецепт прост: прыгаем, подгадываем время и место, взрываемся — и улетаем в незнакомые края, ставя очередной рекорд. И плевать, что машину разнесет в клочья — у нас тут все-таки автоаркада, поэтому можно. Ну а **Checkpoint Chase** является банальной гонкой по чекпойнтам, которые разбросаны по карте.

Наконец, в «мирное» время игрок сможет отправиться в объезд режима **Test Drive** — обкатать свою машину, испытывая свежее купленное оружие и прочее барахло.

Во всем виноват Герд

Да-да, друзья, в **Crashday** нас ждут не только бои на автомобилях, но еще и самые настоящие материально-денежные отношения. Более того — заработки тесно связаны с сюжетом, который состоит аж из тридцати миссий. Наш работодатель — некто Герд, чуточку сумасшедший владелец видеомagasина, который фанатеет от эффектной безбашенной езды и всяческих трюков. Все заезды игрока он записывает на видео и затем продает в своем магазине. Такой вот забавный спонсор.

Впрочем, отметим, что за выполнение заданий Герд очень щедро платит: как деньгами, так и новыми машинами, оружием и другим «обвесом», с помощью которого можно «прокачать» свою тачку для предстоящих битв. Не обошлось и без конкурентов — на протяжении всей игры игроку будут противостоять несколько соперников, которые так же постепенно развиваются и получают новые «фенечки». В финальной битве нас ждет самый успешный из этих ребят.

Что еще? Разумеется, машины! Всего разработчики подготовили двенадцать тачек, которые взяты не с потолка, а являются «переосмыслением» реально существующих автомобилей — им только сменили название, чтобы избежать проблем с лицензией. Так, любимый стритрейсерами **Nissan Skyline** стал **Incubator**’ом, а **Ford Mustang** превратился в **Ironhorse**. Каждую машину можно будет вооружить пулеметами и ракетами, а также «зарядить» в гараже — увеличить скорость, запас нитро, прочность корпуса и т. д. А вот изменения внешнего

вида, скорее всего, ограничатся банальной перекраской и, возможно, самыми простыми прибабками — здесь вам все-таки не **Need for Speed Underground**.

Сказать что-нибудь конкретное про графику пока сложно. Игра очень непредсказуема: то радует отличным кадром, то выдает картинку чуть ли не трехлетней давности. Роскошные спецэффекты здесь запросто могут сочетаться с низкой детализацией и слабым дизайном уровней. Зато очень хорошо проработана модель повреждений — впрочем, в игре, где машины регулярно бьются друг о друга, без этого и нельзя. Здесь же отметим физику — она на удивление серьезна для аркады. Музыка обещана достаточно стандартная для игр подобного рода — легкий, не напрягающий слух рок.



Что ж, остался последний вопрос — когда же, когда? Когда мы сможем протаранить бампером во-о-он того пижона на желтом драндулете и одновременно изрешетить из пулемета балбеса, рискнувшего высочиться из-за угла? Не волнуйтесь, граждане — совсем скоро, уже весной этого года. Ждите рецензии на наших страницах! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Врага можно таранить. Или не таранить, а расстреливать из пулемета. Или не из пулемета, а ракетами. А если не получится, то можно забраться на трамплин и расшибить себя о землю — с горя. Такие вот порядки будут царить в игре **Crashday** — продолжательнице славных традиций **Carmageddon**’а.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%



Бойня в самом разгаре.

Издатель

Midway Games

Разработчик

Midway Studios — Newcastle

Издатель в России

Новый Диск

Похожесть

Midnight Club II

Need for Speed: Most Wanted

Серия GTA

Мультиплеер

Нет

Сайт игры

www.larushgame.com

ДАТА ВЫХОДА

Февраль-март
2006 года

Алексей Бутрин

L.A. RUSH

Скажите, разве можно равнодушно пройти мимо игры **L.A. Rush**, которая цинично и очень умело эксплуатирует идеи таких хитов, как **Midnight Club II**, **Need for Speed** и **GTA**? Конечно, нельзя!

Хотя это только нам кажется, что эксплуатирует. Вообще-то серия Rush стартовала в далеком 1996 году под флагом компании **Atari Games**. Уже тогда игра могла похвастаться бешеной динамикой, приличной графикой и отменным чувством стиля. Вскоре подоспел и полноценный сиквел — **S.F. Rush 2049** (аббревиатура S.F. обозначала место действия — Сан-Франциско), завоевавший не меньшую популярность, чем оригинал. Владельцы персональных компьютеров, к сожалению, все это время были лишены всего этого счастья — Rush издавалась исключительно на консолях. Ликвидировать этот досадный пробел разработчики решили только в третьей части — **L.A. Rush**, которая выйдет (вернее, уже вышла) не только на PlayStation 2 и

Xbox, но и на любимых нами персональных компьютерах.

Где моя тачка, чувак?

Как и любой уважающий себя гоночный проект, **L.A. Rush** обзавелась полноценным сюжетом. Игроку предстоит выступить в роли успешного и очень-очень зажиточного лос-анджелесского стритрейсера. В личное пользование нам выдадут особняк нескромных размеров и еще более нескромный гараж, больше похожий на пещеру Али-Бабы, — главгерой уже умудрился загнать туда аж три десятка затюнингованных машин. Однако не спешите азартно потирать руки — как и в **Need For Speed: Most Wanted**, все это богатство злобные сценаристы нам покажут лишь на мгновение, а потом бессовестно отнимут в угоду перипетиям сюжета. Дело в том, что главный герой не так давно познакомился с местным мафиозным воротилой — господином Лайделлом. Лайделл крышует бизнес в Лос-Анджелесе и не прочь заработать допол-

нительные деньги на уличных гонках. Для этой цели предприимчивый делец организовал свой собственный стритрейсерский турнир с призовым фондом в \$2 млн. А наш герой, вместо того чтобы «по-партизански» зарегистрироваться в соревновании и втихомолку подрубить на своем мастерстве денюжат, лично встретился с Лайделлом и более того — умудрился поругаться с ним. Вот уж воистину: молчание — золото! Последствия излишней болтливости не заставили себя ждать: вернувшись домой, горе-стритрейсер обнаружил, что его знаменитый гараж осиротел — парни Лайделла сработали быстро и сурово. От бывшего великолепия остался только ничем не примечательный серийный «ниссан». Денег, кстати, у него тоже нет — воры обчистили не только гараж, но и сейф в доме.

Таким образом, накануне, может, самой важной гонки в жизни игрока оставляют у разбитого корыта — нет ни крутой тачки, ни денег на участие в турнире. Придется начинать все с

нуля — зарабатывать деньги в малопrestiжных соревнованиях и отвоёвывать свои же собственные машины в гоночных дуэлях. Ну прямо **Need for Speed: Most Wanted**, дубль два.

Геймплей **L.A. Rush** щеголяет модным нынче эпитетом «открытый». В игре по возможности точно смоделированы пять ключевых районов Лос-Анджелеса: Hollywood Hills, Santa Monica, Downtown, South Central и South Bay. Игрок катается по городу, выполняет сюжетные задания и участвует в дополнительных гонках: кольцевых, спринте, по чекпойнтам и т. д. Изюминкой **L.A. Rush** разработчики называют возможность самому выбирать оптимальный маршрут в спринт-заездах и гонках по контрольным точкам — впрочем, нечто подобное мы уже видели во второй и третьей частях **Midnight Club**. Всего в



После столь лихой аварии от машины остались: покореженный кузов, движок и... водитель в белых тапочках!



Копы, конечно же, мигом почуяли аварию.



Похоже, механики решили пошутить и воткнули в наш экипаж очень хитрую подвеску.



Я всегда говорил, что слово «Hollywood» здесь написано с ошибкой!

нашем распоряжении будет более пятисот километров виртуальных дорог и приблизительно полсотни треков. Самых же соревнований запланировано не меньше восьми десятков.

Вышеперечисленный ассортимент гонок разработчики обещают дополнить еще несколькими оригинальными типами миссий. Во-первых, это круиз (cruise), где от игрока требуется удерживать крейсерскую скорость не менее 55 миль в час, — любое столкновение или неожиданное торможение приведет к проигрышу гонки. Вторым пунктом у нас идет трюковой заезд (stunt race), где мы собираем бонусы, разбросанные по огромной карте. Уложились в определенное время — получаем машину. Нет — расстаемся с частью очков репутации. Наконец, на десерт приготовлены простенькие «боевые» миссии — уничтожение собственности господина Лайделла.

Что интересно, количество и тип миссий, доступных в режиме исследования города напрямую зависят от того, какую машину

выбрал игрок, — соответственно, есть стимул не просто расширять свою коллекцию авто, но и перепробовать буквально каждый заработанный потом и кровью болид.

Я тебя лицензировал — я тебя и убью!

L.A. Rush приведет в восторг любого автолюбителя: в гараже красуется аж 36 лицензированных машин от Dodge, Nissan, Chevrolet, Cadillac, Pontiac, Buick, Lotus и Mitsubishi. Причем в отличие от своих коллег по цеху, Midway явно предпочитает американские автомобили — одних только «доджей» в игре шесть штук, а «шевроле» — вообще девять. В дополнение к серийным автомобилям, L.A. Rush может похвастаться наличием двадцати концепт-каров от ведущих автомобильных дизайнеров. Новые машины можно покупать, выигрывать в гонках, получать в качестве приза за сбор stunt-бонусов и просто красть. Дело Карла Джонсона живет и побеждает, товарищи!

Усовершенствовать и настраивать своих гоночных красоток можно будет не в каких-то абстрактных мастерских, а в знаменитой конторе West Coast Customs, персонал которой постоянно мелькает в Pimp My Ride — известном MTV-шоу. Набор запчастей для тюнинга машин предоставлен такими известными производителями, как AEM, Yokohama, Brembo.

А теперь перейдем к самому интересному. Как правило, наличие лицензированных машин подразумевает щадящую систему повреждений — производители автомобилей очень не любят, когда их детища вдребезги разбивают на экранах мониторов. И тут Midway готова преподнести еще один сюрприз — все тачки в игре можно будет не просто повредить, но и в буквальном смысле разнести в полный хлам. В особо серьезных случаях камера даже специально выберет самый драматический ракурс и под веселенькую музыку включит замедление времени — чтобы игрок смог сполна налюбоваться результатами своего неаккуратного вождения. Справедливости ради надо отметить, что даже если столкновение закончилось «летальным исходом», максимум, что грозит игроку, — отставание в гонке: через некоторое время машина «оживает» и возвращается на трассу. Все-таки L.A. Rush — это вам не симулятор.

Несмотря на аркадную физику и дружелюбный геймплей, игра будет отличаться очень суровой моделью управления — болиды в L.A. Rush очень резко реагируют на повороты руля и нажатия клавиш и при любом удобном случае норовят уйти в сумасшедший занос. Непростое управление подкрепляется очень плотным городским трафиком. Любая попытка на пол-

ном газу проскочить перекресток на красный — это игра в русскую рулетку. Вот только вместо пули перекресток может «выстрелить» седельным тягачом или здоровенным бензовозом. Ориентироваться в этом дорожном безумии игроку поможет удобная мини-карта, один в один «слизанная» с серии Grand Theft Auto.

Не дремлет в Лос-Анджелесе и полиция. Столь феерических догонялок с копами, как мы наблюдали в финале Need for Speed: Most Wanted, здесь, наверное, не будет, но нервы местные патрульные вам точно попортят. К счастью, от полиции всегда можно откупиться взяткой.

Единственный ощутимый недостаток L.A. Rush — отсутствие многопользовательского режима.



После лакированного Need for Speed: Most Wanted графика L.A. Rush вряд ли кого-нибудь удивит. Но смеем вас заверить, что со скидкой на целевые платформы (PlayStation 2 и Xbox) L.A. Rush выглядит неплохо — приблизительно на уровне GTA: San Andreas. Не должны подкачать и музыка со звуком — для озвучивания приглашены ведущий MTV Билл Беллеми и рэпер Twista. Так что интересный геймплей будет подкреплен качественным звуком и неплохой графикой. Что ж, ждем выхода! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Оригинальный синтез неоригинальных идей, почерпнутых из лучших гоночных экшенов последней пятилетки. Хитом L.A. Rush, возможно, не станет, но горячая любовь поклонников жанра ей обеспечена.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%



ЖАНР
Tactical action

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК
GRIN/Red Storm

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI

ПОХОЖЕСТЬ
Tom Clancy's Ghost Recon
Tom Clancy's Rainbow Six:
Raven Shield

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

Весна 2006 года

www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER



Ульф Андерсен. Фотографию в наручниках и с кляпом во рту предоставить, к сожалению, от- казался.

«Призраки» — одно из подразделений спецназа армии США и по совместительству главные герои серии игр Tom Clancy's Ghost Recon. Когда-то это был один из лучших тактических экшенов на PC — здесь приходилось не только много и метко стрелять, но еще и руководить целым отрядом подчиненных с помощью тактической карты и мощного командного интерфейса. Потом, увы, случилось страшное — вторая часть вышла лишь на консолях. Да и от оригинального Tom Clancy's Ghost Recon в ней мало чего ос-

талось — игра лишилась тактической карты и превратилась в обычный несложный экшен про похождения бравых спецназовцев.

И вот — замечательная новость. «Призраки» вновь призваны на службу в наших PC-краях. Третья часть знаменитого сериала — Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter — выйдет как на консолях, так и на персональных компьютерах. Более того — специально для нас с вами компании Ubisoft, Red Storm Entertainment и GRIN готовят «продвинутую» версию игры. В ней все должно быть «как мы любим»: и тактическая карта, и высокая сложность, и огромное количество интересных возможностей, и, наконец, увлекательный геймплей.

И они взяли «языка»

Разумеется, мы не могли отставать в стороне от столь знаменательного события и отправили в стан разработчиков собственную разведывательную группу, которая, как известно, даст фору любым заморским призракам-привидениям. Наша разведка вернулась не с пустыми руками, а с записью «допро-

са» одного из высокопоставленных офицеров GRIN. Ее стенограммой мы охотно делимся с вами.

ИМЕНИЦА

Назовите ваше имя и звание.



[Ульф]

Я — Ульф Андерсен, креативный директор и главный дизайнер проекта Tom Clancy's Advanced Warfighter.

ИМЕНИЦА

Каковы ваши обязанности в GRIN?



[Ульф]

Я отвечаю практически за все этапы разработки Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter. Это и геймплей, и дизайн миссий, и общее качество игры.

Перейдем к основным вопросам. Нам стало известно, что в компьютерной игре Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter «Призраков» планируется укомплектовать уникальным комплексом Integrated Warfighter System. Почему вы приняли такое решение? Считаете, что это делает игру более интересной?



[Ульф]

Разрабатывая PC-версию Advanced Warfighter, мы в первую очередь стараемся сделать ее как можно более реалистичной — именно эту черту полюбили PC-игроки в оригинальной Tom Clancy's Ghost Recon. Поэтому мы решили добавить в свой проект Integrated Warfighter System — ведь уже совсем скоро солдаты будут

- 1 А вот и тактическая карта. Система взоймпоинтов, возможность проведения разведки, различные типы передвижения — похоже, здесь есть почти все, что нужно для счастья.
- 2 В прицеле — «Абрамс». Да-да, американским войскам в Advanced Warfighter придется стрелять по американской же технике.
- 3 Вперед, балбесы в касках! А я пока вас «прикрою»...
- 4 Мексика — бедная страна. Поэтому каждый автовладелец здесь вооружен «калашниковым».



Коллектив компании GRIN. Именно эти скромные ребята отвечают за PC-версию Advanced Warfighter.





использовать подобные комплексы! Ну а игрокам IWS должен дать много новых возможностей, которые сделают геймплей интереснее.

ИМНИЦА Что это за возможности?



[Ульф]

IWS — очень разносторонний комплекс. Так, с его помощью бойцы смогут получать данные от разведывательных дронов, наводить на цель артиллерию и ударные вертолеты и взаимодействовать с другими дружественными участниками сражения. Командиру IWS дает возможность видеть поле боя «комплексно», получая информацию из огромного количества источников, — и это, конечно же, позволит «Призракам» работать максимально эффективно.

ИМНИЦА Расскажите подробнее об устройстве самого комплекса.



[Ульф]

IWS делится на несколько «слоев». Первый мы называем «индивидуальным» — он содержит сведения о здо-

ровье игрока, состоянии его оружия, о том, ведется ли по нему огонь, и т.д. Второй слой называется «тактическим» — это тактическая карта, информация, которая поступает от остальных бойцов подразделения и союзников. Ну и, наконец, третий слой — Narcom — содержит общие сведения о предстоящей операции: видео, разведсводки, тактические данные. Доступ к нему игрок будет получать между миссиями.

ИМНИЦА Есть информация, что форма, в которую одеты бойцы, также является составляющей частью IWS. Это действительно так? Что дает бойцу эта форма?



[Ульф]

Да, это действительно так. Форма, в которую одеты «Призраки», очень легкая и в то же самое время прочная — следовательно, бойцы подразделения получают некоторое преимущество над своими противниками: например, их будет сложнее поразить с первого выстрела.

ИМНИЦА Вы сказали, что совсем скоро у на-



стоящих солдат появятся системы, аналогичные IWS. А использует ли GRIN в разработке Advanced Warfighter информацию об этих комплексах? И если да — то о каких?



[Ульф]

Некоторые элементы IWS действительно были позаимствованы GRIN из армейских программ вроде Future Warrior. Однако замечу сразу — у нас, конечно же, есть возможность создать одну из самых реалистичных игр в мире, но доступа к военным секретам она нам не дает. Да, мы общались с офицерами американской армии — как действующими, так и в отставке, и они очень помогли нам в работе. Но всю информацию, использованную при создании Advanced Warfighter, вы с легкостью можете найти в интернете.

Впрочем, я уверен, что ведущие военные державы мира сейчас активно работают в этом направлении. И в самое ближайшее время они обязательно продемонстрируют нам новые индивидуальные боевые комплексы с потрясающими возможностями.

ИМНИЦА Хорошо. Что вы можете сказать про оружие, которое используют «Призраки»?



[Ульф]

Арсенал примерно такой же, как и в предыдущих частях Tom Clancy's Ghost Recon. Но стоит отметить, что теперь бойцы смогут подбирать боеприпасы прямо с трупов поверженных противников — ведь действие игры разворачивается в Мексике, чья армия вооружена почти так же, как и американская.

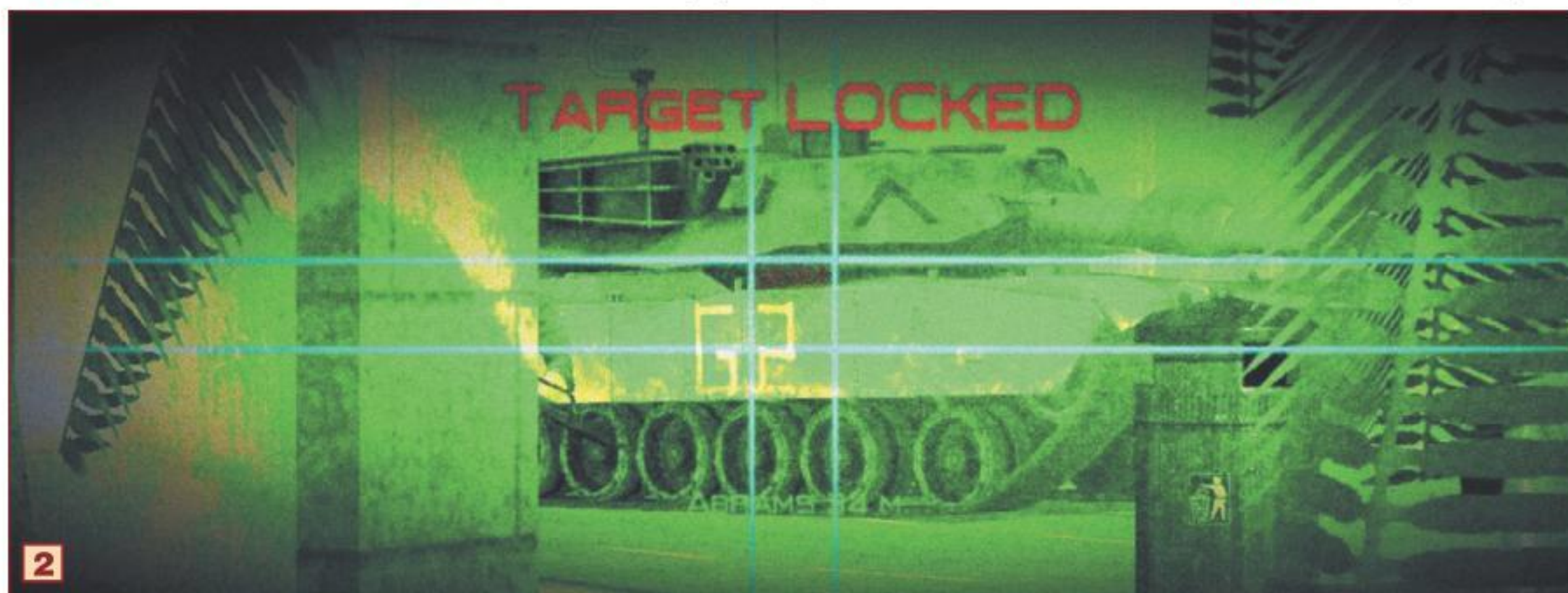
Любителям буррито посвящается

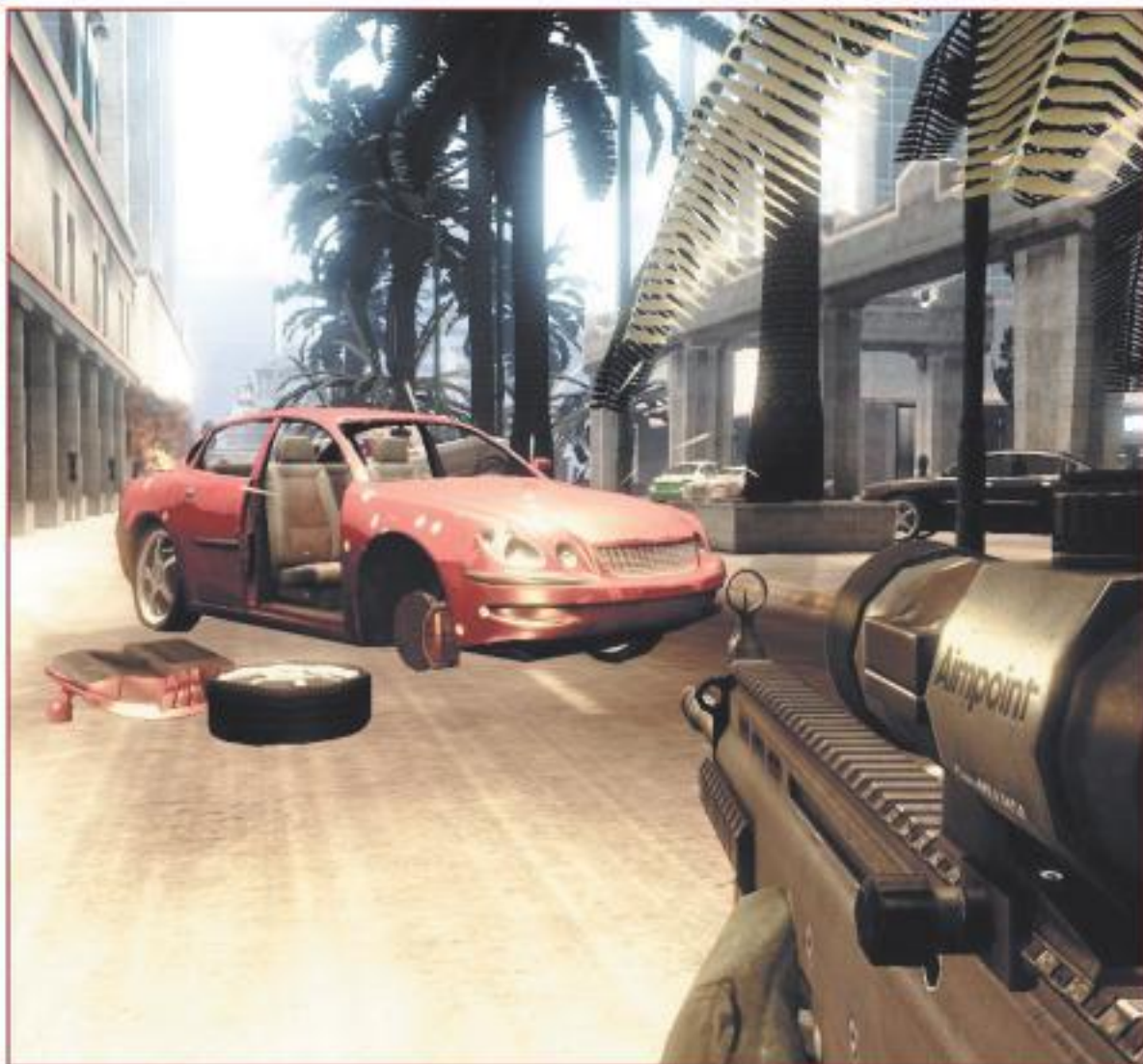
ИМНИЦА Мексика? А что в ней произошло? И почему в эти события ввязалась американская армия?



[Ульф]

Все началось со встречи в Мехико, на которой президенты США и Мексики, а также премьер-министр Ка-





нады, должны были подписать Соглашение о совместном обеспечении безопасности в Северной Америке (North American Joint Security agreement). Этот документ значительно расширяет возможности силовых структур по борьбе с нелегальной иммиграцией, терроризмом и оборотом наркотиков.

Сразу после публичного подписания Соглашения президентов атаковали солдаты мексиканской оппозиции. Ближе всего к месту происшествия оказались «Призраки» — теперь им необходимо встретиться с агентами «Секретной службы» (организация, которая занимается охраной членов правительства Соединенных Штатов Америки — Прим. ред.) и помочь эвакуировать американского лидера.

ИМНИЦА Но ведь Мексика — сосед США. Не боятся ли разработчики, что американцы и мексиканцы неправильно поймут сюжет игры?



[Ульф] Нет. В Advanced Warfighter игрокам предстоит сражаться с повстанцами, группой людей, которые дезертировали из мексиканской армии. Более того — помимо американского президента «Призракам» предстоит спасать и мексиканского лидера.

ИМНИЦА Но почему в качестве места действия игры была выбрана именно Мексика?



[Ульф] Мексика — третий по величине город в мире. К тому же это очень разносторонний город. Есть деловой центр с современными небоскребами, есть «старое Мексико» с роскошными виллами, нашлось место и трущобам. Подобное разнообразие позволяет нам создавать самые разные ситуации — ведь бои в районах с непохожей планировкой будут обладать своими особенностями.

ИМНИЦА

А насколько сильно игровая версия Мехико похожа на реальный город?



[Ульф] Очень сильно. Все карты скопированы с реальных районов мексиканской столицы — так что если вы когда-нибудь были там, то обязательно узнаете этот город в игре. Кстати, в Advanced Warfighter запланирован момент, когда игроку придется облететь на вертолете почти весь Мехико.

ИМНИЦА

Но ведь действие предыдущих частей игры разворачивалось на открытой местности. Как повлияет на геймплей то, что теперь «Призракам» предстоит действовать в городе?



[Ульф] Очень важную роль теперь играет разведка: «Призракам» предстоит действовать на узких улочках, поэтому без дронов, способных «заглянуть», например, в соседний квартал, играть будет очень сложно.

Кроме того, сократится дистанция ведения боя — в Advanced Warfighter нередки ситуации, когда из-за ближайшего угла на игрока выскакивает целая группа противников. Не забываем и про то, что здания — идеальное укрытие для снайперов.

На мой взгляд, Advanced Warfighter окажется достаточно сложной игрой. С другой стороны — многое зависит от игрока. Во-первых, эффективное использование IWS позволит избежать множества опасных ситуаций. Во-вторых, как и в предыдущих частях Tom Clancy's Ghost Recon, игроку позволено выполнять поставленные задачи самыми разными способами, используя непохожие друг на друга тактики: начнем хо-

тя бы с того, что почти к любому объекту в игре можно подойти с нескольких направлений.

ИМНИЦА

Какие задания предстоит выполнять «Призракам» в Мехико?



[Ульф] Сами задания достаточно стандартны для подобных игр: разведка, эскорт, оборона. Например, в первой миссии «Призраки» будут сдерживать наступление мексиканских солдат и танков, прикрывая эвакуацию посольства США.

Но отдельно отмечу, что дизайнеры игры стараются наполнить каждую миссию огромным количеством неожиданных событий, поворотов — ведь это заметно улучшает геймплей.

Уже почти роботы

ИМНИЦА

Давайте поговорим о составе «Призраков». Как много бойцов подчинено игроку? Будет ли возможность переключаться между подчиненными, управляя ими напрямую?



[Ульф] Компанию Митчеллу — главному герою игры — составит еще три бойца. Управлять ими напрямую нельзя, однако на шлемах подчиненных будут закреплены камеры, изображение с которых передается командиру. Следовательно, игрок всегда сможет «видеть» то, что видит любой его боец.

ИМНИЦА

Будут ли в игре ролевые элементы, возможность развивать бойцов?





[Ульф]

Нет, это нереалистично. Дело в том, что сюжет Advanced Warfighter занимает всего несколько дней. За столь короткое время солдаты просто не успеют «развиться». Зато между миссиями игрок сможет самостоятельно подобрать оружие и экипировку для каждого бойца.



ВМАНУЛЯ Как будет выглядеть управление подчиненными? К нам поступила информация, что в PC-версию Advanced Warfighter планируется вернуть тактическую карту. Это действительно так?



[Ульф]

Да. Тактическая карта в Advanced Warfighter является развитием аналогичного режима из первой части игры. С ее помощью игрок сможет планировать бой, отдавать приказы каждому из бойцов и координировать их действия. Кроме того, стоит добавить, что на использовании тактической карты построен практически весь мультиплеер Advanced Warfighter.



ВМАНУЛЯ Будут ли какие-нибудь другие спосо-

бы руководства бойцами? Командный интерфейс?



[Ульф]

Командный интерфейс также присутствует в игре — он идеален для тех ситуаций, когда игроку необходимо быстро отдать приказ. Например, можно просто навести курсор на позицию, которую нужно занять, два раза нажать клавишу «1» — и боец направится в указанную точку.



ВМАНУЛЯ Ведутся ли работы над новыми специальными движениями бойцов?



[Ульф]

Так как действие игры происходит в городе, разработчикам пришлось придумать для бойцов несколько новых движений. Например, это рывок от одного укрытия к другому, когда боец бежит, постоянно пригибаясь, и в то же время продолжает стрелять в сторону противника.

При создании новых движений использовалась технология Motion Capture — причем актерам даже пришлось носить на себе такую же форму, как та, в которую будут одеты бойцы подразделения.



ВМАНУЛЯ Давайте поговорим об AI. Что смогут противопоставить «Призракам» противники?



[Ульф]

Начнем с того, что в Advanced Warfighter можно погибнуть всего от одного меткого выстрела. И искусственный интеллект понимает это ничуть не хуже, чем игрок. Поэтому у нас не будет противников, атакующих во весь рост, — нет, они всегда думают о собственной безопасности, пытаются перехитрить врага, маневрируют, ищут укрытия и координируют действия друг с другом.



ВМАНУЛЯ Мультиплеер. Каким он будет?



[Ульф]

К сожалению, я не могу дать точного ответа на этот вопрос — дело в том, что многопользовательский режим до сих пор находится в стадии активной разработки и пока не известна, как будет выглядеть его окончательная версия. Могу лишь сказать, что готовится несколько новых режимов, геймплей которых основывается на активном использовании всех возможностей IWS.



ВМАНУЛЯ Что ж, спасибо, что были столь хоро-

шим и покладистым военнопленным — вы предоставили нам немало интересной информации.



[Ульф]

И вам спасибо. Хотя бы за то, что не пытались.



Пытать тех, кто пытается вернуть легендарной серии ее былой дух? Увольте — таких людей, наоборот, надо носить на руках. Ведь если верить словам Ульфа, то создатели сериала Tom Clancy's Ghost Recon поняли все свои ошибки. Advanced Warfighter обещает стать очень непростой и реалистичной игрой с глубоким геймплеем — как раз такой, какой была первая часть. С другой стороны, это будет еще и очень зрелищная игра с отличным сюжетом — именно такая, какой была вторая часть, так и не появившаяся на PC. Отличное сочетание, не правда ли? ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter должен стать настоящим праздником для PC-игроков: тактический геймплей в «старом стиле», интересный сюжет, отличная графика, футуристическая экипировка бойцов. В общем, ждем с нетерпением.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

95%

**Суперкруто прокаченные тачки
и 500 км знаменитых улиц Лос-Анджелеса!
Есть где покататься!**



**Выиграй*
поездку
в Лос-Анджелес
или ОДИН из 10
плееров IRIVER
www.nd.ru/larush.**

Купи игру и укажи номер регистрационной карточки на сайте www.nd.ru/larush. Победитель поедет в Лос-Анджелес, посетит Голливуд и мастерскую West Coast Customs, знаменитую на весь мир благодаря передаче на MTV «Тачка на прокачку», а также сможет побывать на самой грандиозной игровой выставке E3! Кроме того, у 10 счастливчиков будет возможность стать обладателем суперплеера IRIVER T30 с объемом памяти 512 МБ, радио и диктофоном!



Головокружительные прыжки, трюки и яростные погони



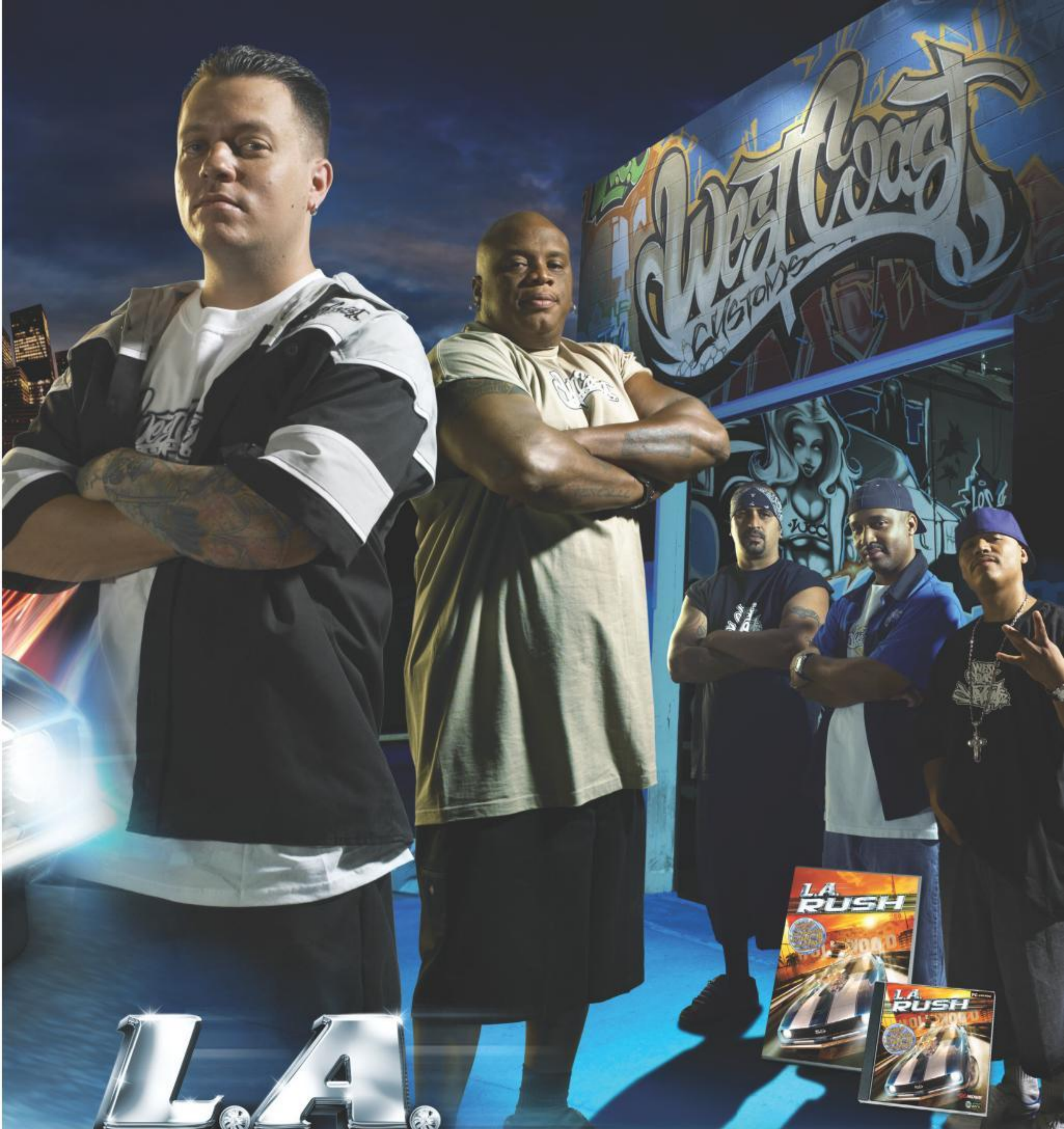
Дизайн и прокачка машин от знаменитых West Coast Customs



Улицы, автострады и достопримечательности реального Лос-Анджелеса

* поездка запланирована на период с 9 по 13 мая 2006 года

* наличие загранпаспорта для участия в конкурсе обязательно



L.A. RUSH

WWW.LARUSHGAME.COM



www.nd.ru



RIDES
MAGAZINE

iriver

PC
CD
ROM

PC
DVD
ROM

L.A. Rush © 2005 Midway Home Entertainment Inc. Все права защищены. L.A. RUSH является товарным знаком Midway Home Entertainment Inc. Название и логотипы MIDWAY являются товарными или зарегистрированными товарными знаками Midway Amusement Games, LLC. Распространяется по лицензии Midway Home Entertainment Inc.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Игорь Варнавский

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр	Action/Полевая игра
Издатель	Namco Bandai
Разработчик	Flagship Studios
Похожесть	Diablo, Painkiller
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Дата выхода	Конец 2006 года
Официальный сайт	www.hellgate.london.com
Фан-сайты	http://hellgate.azzor.com www.hellgatehq.com www.flagshipfollower.com www.hellgate.london.de

HELLGATE: LONDON

Говорят, в одну и ту же реку нельзя войти дважды. Смысл этой гениальной мысли вовсе не в том, что человек может в любой момент выйти на берег, обсушиться на солнышке и отправиться на поиски нового водоема, желательно кисло-молочного. Совсем даже наоборот. Истинный смысл в том, что единожды забравшись в эту реку, человек будет брести по ней всю жизнь, пока не утонет или не провалится в какую-нибудь яму. **Уве Болла** не заломало бы поискать себе новую речку — но зачем, если ему нравится быть Уве Боллом? **Хидео Кодзима**, выпустив очередной **Metal Gear Solid**, заявляет что-нибудь в духе: «Надоело и basta!» — но тут же берется за новую часть. **Питер Молинье** уже тысячу раз проклял свой длинный язык, но по-прежнему продолжает обещать манну небесную в будущих играх. А экс-сотрудники **Blizzard**, уходя на вольные комбикорма, создают свои собственные «близзард» и — правильно! — выпускают те же самые **Warcraft**, **World of Warcraft** и **Diablo**, только с другими названиями. **Guild Wars** от компании **ArenaNet** пытается стянуть одеяло с массивной туши **World of Warcraft**; скоро к ней присоединится неназванная пока онлайн-RPG от **Red 5 Studios**. **Castaway Entertainment**, не торопясь, лепит собственную ипостась

Diablo, тоже пока неназванную. Тем же самым занимается и **Flagship Studios** во главе с **Биллом Роупером**, только у их игры уже давно есть имя и она ближе всех находится к финишной черте. Это, если кто не понял, **Hellgate: London**.

С третьей попытки

Хорошая «диабла» — вещь правильная и в высшей степени богоугодная. Но одно дело, если эту «диаблу» выпустит **Blizzard**, и совсем другое, если это будет никому не известная **Flagship**. Выше головы не прыгнешь, особенно если твоя голова находится на уровне пупка **Blizzard**. Что делают «флагманы»? А они делают то, что от них ожидали меньше всего, — превращают свою «диаблу» в без пяти минут шутер.

Вид от первого и от третьего лица, невиданная по меркам **Diablo** динамика и много-много монстров вокруг. Характерная цветовая гамма делает игру похожей на **Painkiller**, но лишь до тех пор, пока руки не доходят до мышки и клавиатуры. И тут обнаруживается Драматическая Подробность Номер Раз: меткость в **Hellgate: London** ни на что не влияет! Как и во всякой ролевой игре, здесь совершенно не имеет значения, куда вы попали — в лоб или в пятку. Главное, что попали. Мыш-



Мужик, это наш квартал, понял?



Использование гарпуна требует некоторой осторожности. Подтащишь к себе зомбяка, чуть-чуть замешкаешься — и он тебя слопает.

ка тут в некотором роде даже сбоку припека: наводить прицел и переключаться между противниками можно автоматически нажатием клавиши Tab. Размер нанесенных повреждений зависит исключительно от традиционных ролевых характеристик — сила, воля, выносливость и тому подобное.

Драматическая Подробность Номер Два: уровни генерируются случайным образом. Рассказы об этой пикантной детали непременно сопровождаются со стороны разработчиков бурной жестикуляцией, обильным слюноотделением и фразами вроде: «Представляете, что это значит?!» Вообще-то представляем: при повторном прохождении мусорный бачок, который стоял на этой стороне улицы, переместится на ту, вход в очередную станцию метро будет не с юга, а с севера, а возле Букингемского дворца нас атакуют не справа, а слева (условно говоря). Что в итоге получится из этой затеи, мы, если честно, сказать не беремся, но есть сильное опасение, что добром это не кончится — фразы «генерация уровней случайным образом»

и «однообразный дизайн» почти синонимы. Не исключены и проблемы с балансом: все-таки игра от первого лица — материя гораздо более тонкая, чем незатейливая action/RPG в изометрической перспективе, какой была Diablo.

Кого же мы все-таки будем мочить и в каком, простите, сортире? Да как обычно, зомби и демонов, заявившихся в наш мир из преисподней без регистрации и вида на жительство. Спустя двадцать пять лет после того, как вы прочитаете эти строки, нелегальные мигранты с другого света проковыряют в пространство-времени Лондона немаленькую такую дырочку (те самые hellgate) и нескончаемым потоком хлынут через кордон. Озабоченные проблемой беженцев англичане тут же хватаются за оружие. Представители мультикультурной диаспоры на это, естественно, обижаются и дают сдачи, да так, что во всем Лондоне практически не остается людей. Армия ничем помочь не состоянии и в рамках программы по культурной ассимиляции (мы, демоны, к вам, а вы, люди, к нам,



Почему Лондон?



К вопросу о том, почему лондонское метро называют «Трубой».

«Почему Лондон?» — допытывается каждый второй журналист у сотрудников Flagship. «Почему именно Лондон, а не Берлин, Багдад, Найроби, Пхеньян или, я не знаю, озеро Титикака?» У разработчиков ответ готов заранее: «Если коротко: по кочану. Если подробно: потому что». Потом они разом делают серьезные лица и начинают Вещать: Лондон им приглянулся из-за того, что здесь больше, чем где бы то ни было, «подходящих» достопримечательностей. Разгуляться действительно есть где: тут и древние здания викторианской эпохи, и римские акведуки, и бомбоубежища времен Второй мировой, и богатый исторический бэкграунд. Но самая главная лондонская достопримечательность — это метро.

Построено оно было аж полтора века назад (это была первая в мире подземка) и за прошедшее время успело разрастись до фантастических размеров. В первый же день работы, десятого января 1863 года, метро приняло в свои объятья сорок тысяч пассажиров. А за весь 1880 год оно перевезло уже сорок миллионов человек. Сами лондонцы называют свое метро The Tube (труба) — тоннели там практически круглые.

В настоящий момент лондонская подземка насчитывает 273 станции, и это без учета тех, что закрыты по тем или иным причинам. Законсервированные станции пользуются дурной славой, о них ходят самые дичайшие слухи. В 2004 году на экраны даже вышел фильм на эту тему — ужастик **Creep**. Возвращаясь с вечеринки поздно вечером, главная героиня (Франка Потенте) умудрилась заснуть в ожидании поезда, а когда проснулась, обнаружила, что метро уже закрылось. Ночью она сталкивается с каким-то существом, весьма отдаленно напоминающим человека. По сравнению с игрой — детская прогулка; в Hellgate: London нам придется провести в метро чуть ли не половину игры.

в преисподнюю) отправляется в полном составе на тот свет. Одним словом, ситуация штатная, поводов для волнения нет.

Мы вступаем в игру через пять лет после этих событий. Лондон лежит в руинах, по улицам разгуливают ожившие мертвецы и доедают последних шонов и эшей. Есть ли жизнь за пределами города — неизвестно. Остатки лондонцев во главе с орденом тамплиеров укрылись в бесчисленных тоннелях метро, выбираясь оттуда лишь в случаях крайней необходимости. В прошлом тамплиерам уже приходилось дважды отражать поползновения нелегалов. В первый раз это было еще в Средние века, тогда все закончилось эпидемией бубонной чумы. Следствием второй разборки (1666 год) стал Великий лондонский пожар: сгорел почти весь город, но погибло лишь шесть человек — сущие пустяки, если задуматься. Третья попытка команды в красных трусах увенчалась успехом, и тамплиерам пришлось в буквальном смысле этого слова посыпать голову лондон-

ским пеплом и уйти в подполье. Теперь вся надежда только на артефакт невероятной мощи — без него очистить город силами немногих выживших практически нереально.





Участники общественно-демагогической передачи «К вольеру!» разошлись во мнениях по вопросу о газовых войнах.



Сразу видно — настоящий англичанин. Даже умирая во второй раз, он умудряется сохранять невозмутимое выражение на лице.

Если оставить за скобками пре-словутую трехмерность и зако-под шутер, Hellgate: London выгля-дит, играется и тем более позицио-нируется как современный Diablo. Клик-клик-клик — кто на новенько-го? Клик-клик-клик — уноси гото-венького. Трупы тщательно обыс-киваются на предмет оружия и ценных вещей, которые потом за-гоняются торговцам, обитающим все в том же метро. Заботиться об амуниции не придется — она здесь отсутствует как класс. По мнению дизайнеров Flagship, беготня за

патронами не самым лучшим обра-зом сказывается на динамике иг-ры, а если эти патроны еще и не удастся найти... Решение в какой-то мере правильное: раз уж из Halo 2 и Call of Duty 2 (да, это чис-токровные шутеры, но аналогия более чем уместна) исчезли аптеч-ки и никто по этому поводу не всплакнул, логично было бы пус-тить под нож и амуницию. Вот толь-ко как это отразится на балансе? И что потом? Как видно на примере все того же Hellgate: London, сле-дом в печку полетит необходи-

мость целиться в противников. Ес-ли продолжать мысль дальше, то нам со временем и передвигаться самостоятельно запретят.

Базовых типов оружия не-сколько десятков, но вряд ли между ними будет такая же ощу-тимая разница, как в «породис-тых» шутерах — с балансом на-мучаешься. На основе этих об-разцов в дальнейшем игрок смо-жет изготавливать более мощные стволы со своими особенностя-ми. Механика безо всяких затей позаимствована из Diablo II. У

каждого оружия есть слоты под так называемые моды — благо-даря им повышаются характерис-тики. У пистолета слот всего один, в винтовке их пять. Назва-ние проапгрейженного оружия то-же меняется (например, был Negotiator — стал Holy Negotiator), так что всегда понятно, чем хо-рош тот или иной экземпляр.

Оружие бывает одно- и двуруч-ное, комбинировать его можно как душе угодно. Особенно удобно со-четание «пистолет+гарпун» и «меч+гарпун»: гарпуном подтягива-



Орден тамплиеров



Печать ордена тамплие-ров. Двое рыцарей в од-ном седле символизи-руют двойственность их статуса (они одновре-менно были и рыцаря-ми, и монахами).

Кто такие тамплиеры? Все вроде бы слышали, что это ка-кой-то рыцарский орден из дре-мучего Средневековья, но на этом познания большинства лю-дей и заканчиваются. А посему проведем небольшой ликбез.

Орден тамплиеров (от слова temple — храм) был основан в 1118 году, в период между пер-вым и вторым Крестовыми похо-

дами. Цель — защита дороги на берегу Средиземного моря, по ко-торой паломники добирались в Иерусалим. Порядки в ордене бы-ли самые строгие. При вступлении в ряды тамплиеров рыцари прини-мали обет покорности, бедности и безбрачия, отрекались от мирской жизни и брали на себя обязатель-ство не есть ничего, кроме хлеба и воды, и носить только самую про-стую одежду. Внутри ордена было три иерархические группы — ры-цари, священники (подчинялись не Папе, а напрямую великому ма-гистру) и «сержанты» (прислуга, оруженосцы, рядовые солдаты).

Первое время существование ордена устраивало практически всех. Церковь видела в нем силу, способную кардинальным обра-зом повлиять на исход войны на Ближнем Востоке, — почти весь период Крестовых походов дела там шли ни шатко, ни валко. Простые рыцари и обычные лю-ди шли в орден за защитой — в Средневековье действовало право сильного, а здесь они по-

лучали гарантированное покрови-тельство. Наверняка сыграла свою роль и сама необычность затеи — рыцарские ордена были единственными негосударствен-ными организациями, сравнимы-ми по могуществу с церковью.

В орден вступали тысячи лю-дей, следовательно, увеличива-лось и его могущество. Тамплие-ры провозглашали культ беднос-ти, но их богатство год от года росло. Церковь и феодалы пре-подносили им крупные пожерт-вования, однако основным ис-точником дохода ордена было ростовщичество. По сути, там-плиеры стояли у истоков банков-ской системы Европы.

Немалые доходы приносили им и военные действия. Тампли-еры принимали активное учас-тие в Крестовых походах и заре-комендовали себя как одна из самых жестоких и беспринцип-ных организаций. В 1241 году со-вместно с дамасцами они напа-дают на египтян, заодно атако-вав своих же товарищей по ору-

жию — госпитальеров и тевтон-цев. Силы крестоносцев были подорваны, и в течение следую-щих сорока лет мусульмане вы-теснили их с Ближнего Востока. В 1290 году под ударами мусуль-ман пал город Акра, где находи-лась штаб-квартира тамплиеров, а их самих практически полно-стью истребили. Остатки ордена бежали на Кипр и осели там.

Несмотря на столь тяжелое положение, орден был все еще очень силен, и у него оставалось множество владений, разбросан-ных по всей Европе. С заверше-нием Крестовых походов он бы-стро превратился в обычную бан-ду наемников, и монархи евро-пейских стран сообща с церко-вью решили от него избавиться. Главу ордена заманили в Париж, взяли под стражу, а затем со-жгли на костре. Одновременно была арестована большая часть тамплиеров по всей Европе. Ор-ден извели практически под ко-рень, но помнили о нем еще очень и очень долго.



Помимо мечей и другого холодного оружия, обещана крикетная бита, которой орудовал главный герой фильма *Shaun of the Dead* (там тоже фигурировала Англия).



Суперакция! При покупке недельного абонемента вам выделяют не менее трех экскурсоводов!

ешь врагов к себе, вторым орудием убийства добиваешь несчастного.

Самое время поближе познакомиться с новыми жителями Лондона. Бести — безмозглые, похожие на собак существа, которые умеют прыгать на большие расстояния. Зомби — обычные трупы, только вместо души у них демоны. Демоны-призраки — серьезные ребята, которые чихать хотели на вашу броню. Ну и наконец, просто демоны — самые опасные противники. Они умеют общаться друг с другом и координировать свои действия, используют заклинания и оружие, аналогичное вашему.

Ну и, конечно же, *Diablo*-клон не может обойтись без еще одной важной вещи — многопользовательского режима. Еще со времен *Starcraft* Blizzard четко усвоила, что без мультиплеера никак нельзя — он гарантирует игре долгую жизнь и позволяет выпускать ад-

доны в промышленных количествах. **Flagship Studios**, как и положено экс-«близардам», придерживаются того же мнения. Режим сетевой игры будет похож не столько на Battle.Net (что было бы логично), сколько... на геймплей онлайн-РПГ (разработчики ссылаются в первую очередь на **Guild Wars**). Акцент сделан не на междоусобицы, а на совместное выполнение квестов. Станции метро играют ту же роль, что и города в **Diablo II**: это такая демилитаризованная зона, где можно отдохнуть, подлечиться, продать награбленное честным трудом, купить новый образец меча-кладенца и поискать кидал-напарников. Нейтральные персонажи (NPC) регулярно перемещаются из одной локации в другую, а их цели, желания и интересы меняются ежедневно (ей-богу, **Билл Роупер** прямо так и сказал).

Все формальные процедуры авторы постараются упростить настолько, насколько это возможно — онлайн-игры и без того отнимают много времени. Путь от станции метро до ближайших монстров будет минимально коротким, вся сколько-нибудь важная информация фиксируется в карманном компьютере персонажа.

Flagship подумывает даже о том, чтобы сделать собственный портал для купли-продажи предметов за реальные деньги. В данный момент они пристально следят за аналогичным сервисом **Station Online (Sony)** — если он оправдает себя, велика вероятность, что для **Hellgate: London** будет создано нечто подобное.



В пресс-релизе **Namco Bandai**, обнародованном в январе этого года, **Hellgate: London**

стоит в самом конце с пометкой «ТВА» (to be announced — дата выхода будет объявлена дополнительно). Руководящий состав Flagship (**Билл Роупер**, **Дэвид Бревик**, **Тайлер Томпсон**, **Макс** и **Эрик Шейферы**) полностью состоит из бывших сотрудников Blizzard, а та известна своим умением тянуть резину. Так что ТВА вполне может означать, что игра в этом году и не выйдет. Хотя время удобное — о **Diablo III** ничего не слышно, **Sacred 2** анонсирована, но ни скриншотов, ни роликов, ни сколько-нибудь подробной информации о ней нет...

P.S. Да, кстати! Разработчики не исключают, что в будущем мы увидим **Hellgate: Los Angeles**, **Hellgate: Paris** и т.п. ●



ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весь-

ма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удоб-

нее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0–2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3–4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся пок-

лонники. Редко, но находятся.

5–6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



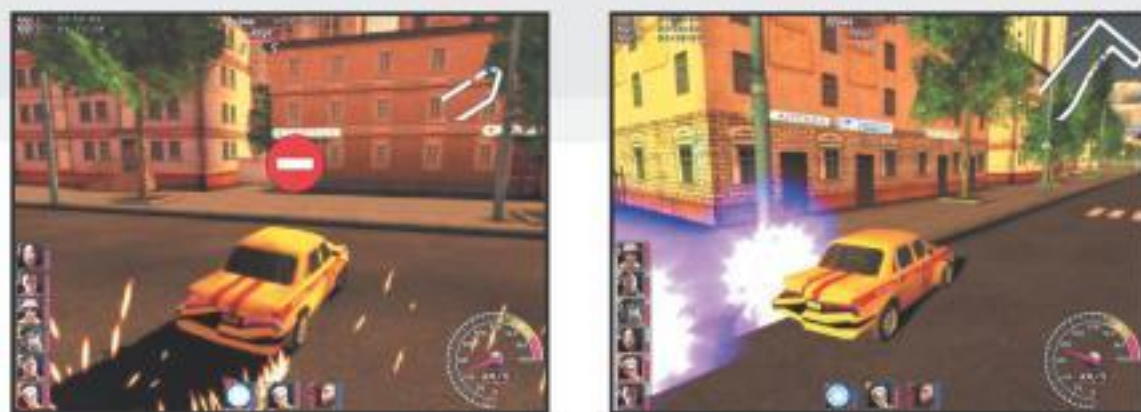
Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Ночной дозор Racing / Дневной дозор Racing

■ Жанр: Аркадный автосимулятор
■ Издатель/Разработчик: Новый Диск/Psycho Craft Studio



Любой опытный игрок при одном взгляде на название описываемой игры выставит ей оценку с точностью до одного балла. И со спокойной душой пройдет мимо выложенного на прилавок диска. Мы, увы, не можем позволить себе сделать подобное, поэтому пришлось брать и играть. Что можно сказать? **«Ночной дозор Racing»** — это, да простят нас издатель с разработчиком, не игра, а сплошное недоразумение.

Начнем, как и положено, с внешнего вида. Сказать, что игра ужасна, — значит не сказать ничего. Честное слово, такую графику мы видели еще лет восемь назад, если не больше. Картинка безбожно «заблюрена», автомобили похожи на старые советские мыльницы, а окружающая обстановка, кажется, вырезана из картона. Жмуть.

Физика? А ее нет. Машины разгоняются до максимальной скорости за две секунды, понятие «занос» им незнакомо, а при столкновениях и «Волга», и ЗИЛ взмывают вверх и порхают над трассой, как бабочки в брачный период. Мы, конечно, понимаем, что тачки у нас не простые, а заряженные магией по самую выхлопную трубу — но совесть-то иметь все равно надо!

А еще разработчики придумали такую штуку, как магический барьер, которым ограничены трассы. Стоит его ненароком коснуться, как ваше средство передвижения будет со страшной силой отфутболено к противоположной стороне дороги. А там, конечно же, установлен точно такой же барьер! Здравствуй, пинбольный автомат, я твой шарик!

Трасс всего пять штук (на двух дисках!), и проложены они в центральной части Москвы, которая, честно говоря, на Москву настоящую похожа примерно так же, как и на любой другой город мира. То есть практически никак.

Зато по трекам чья-то жадная рука раскидала простенькие бонусы. Например, можно заполучить возможность перехода в сумрак — в нем удваиваются наносимые противниками повреждения и исчезает трафик. Ну и прочая ерунда, чуточку облегчающая жизнь простого ино-рулевого.

Да, кстати, «Ночной дозор Racing» — это командная игра. В каждом заезде участвует по три представителя от Ночного и Дневного дозоров. Правда, ведут себя на дороге ваши «союзники» ничуть не культурнее врагов: толкаются и вечно лезут под колеса. Единственное отличие — повреждения от таких аварий не наносятся.

Ну и про хорошее. Из хорошего в игре только саундтрек. В нем собраны композиции от «Дельфина», Ильи Черта, «Кукрыльников», «Люмена» и других замечательных музыкантов. Что? Вы считаете, что музыканты эти вовсе не замечательные? Тогда обратите внимание на «Дневной дозор Racing» — здесь из колонок кричат «Плохие парни», Atom & Yuras, «Рассвет» и т. д. Тоже неплохой вариант. Впрочем, один звук спасти игру не способен — хотя бы потому, что музыкальные компакт-диски еще никто не отменял.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2.0**

Crazy Frog Racer

■ Жанр: Аркадный лягушкосимулятор ■ Издатель/Разработчик: Digital Jesters/Neko Entertainment ■ Издатель в России: Новый Диск



Кто бы мог подумать, что прозвище сумасшедшей лягухи The Annoying Thing (что означает «доставучее нечто») обретет буквальный смысл? Ее беззубая улыбка проникла всюду, начиная с интернета и телеэкранов и заканчивая газетами и журналами. Нашлись у лягухи и свои поклонники.

Мегапопулярностью квакающего уродца решили воспользоваться проходимцы всех мастей и пород. Например, малоизвестная команда **Neko Entertainment** предлагает нам гоночную игру **Crazy Frog Racer**. В ней, помимо известной квакухи, присутствует еще семь гонщиков на причудливых драндулетах (само пресмыкающееся, как и положено, обходится внутренними ресурсами организма), которые гоняются в четырех чемпионатах по четырем трассам. Ни о какой серьезности речи не идет — так, обычные аркадные покатушки. И, к сожалению, не такие веселые, какими должны быть подобные игры.

Главная беда **Crazy Frog Racer** — жутко однообразные трассы и мрачная цветовая палитра. Взгляните на скриншоты: ну разве так должна выглядеть игра про сумасшедшую лягушку? Унылые серые краски вгоняют в тоску после первого же заезда. Усугубляет положение музыка, от которой хочется выть волком и лезть на стену: из уровня в уровень нас преследует монотонное «тынц-тынц-тынц» в разных вариациях.

Сами трассы тоже малоинтересны. Не веселят даже бесконечные трамплины и установленные то тут, то там ускорители. А все потому, что эти элементы повторяются от гонки к гонке, от чемпионата к чемпионату.

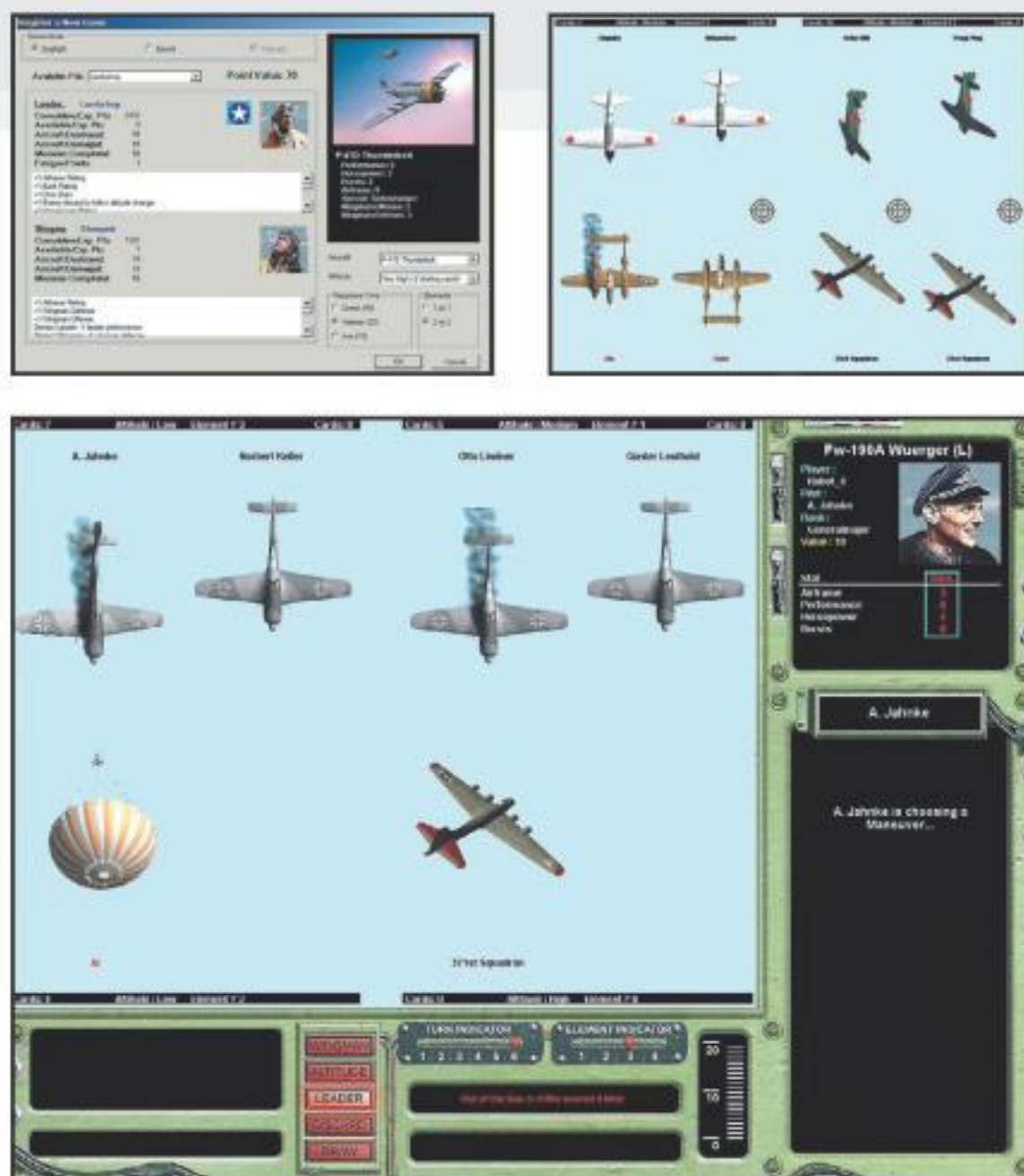
Привлекательно смотрится лишь система бонусов. Каждый участник соревнований может использовать против оппонентов семь видов оружия, которое необходимо «покупать» прямо во время заезда. По дорогам разбросаны монетки, собирая которые игрок получает доступ к тому или иному «стволу». Плохо только то, что заранее неизвестно, какова стоимость каждого из них.

В целом получилась серая и скучная игра, которая большинству игроков надоеет примерно через полчаса: кошмарный дизайн трасс, страшная графика, темная цветовая палитра и общая однообразность геймплея напрочь убивают всякий интерес к игре. А ведь можно было сделать нечто похожее на **Hot Wheels Stunt Track Challenge** или, скажем, **TrackMania Sunrise** — тогда бы игра пришла по душе если не всем, то многим. Но **Crazy Frog Racer** делалась без энтузиазма, делалась ради легкой наживы на популярности беззубой лягушки, а потому не представляет для нас с вами особой ценности.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.5**

Down in Flames

- Жанр: Пошаговая стратегия
- Издатель/Разработчик: Battlefront.com/Battlefront.com



Down in Flames — компьютерная версия известной карточной игры **Дэна Верссена**, посвященная воздушным сражениям. Главное ее отличие от других подобных проектов — невероятная простота освоения, которая сочетается с очень глубоким геймплеем.

Сражения в игре представляют собой битву между двумя или четырьмя самолетами (во втором случае один из них будет ведущим, а второй — ведомым), разделенную на шесть ходов. Каждый ход состоит из нескольких фаз, во время которых мы атакуем противника, маневрируем, меняем высоту и используем различные карты. Их число зависит от типа вашего самолета и от высоты. Собственно, в эти несколько строчек помещается все описание почти всей боевой системы.

Стоит, впрочем, добавить несколько слов об уникальной черте компьютерной версии Down in Flames — в ходе сражений нам начисляются очки опыта, на которые можно приобрести уникальные карты и новые самолеты американского, немецкого, английского и японского производства (среди них такие летающие легенды, как P51 Mustang, Spitfire, Zero, Bf-109 и др.). Желаете советские ВВС? Извольте загрузить бесплатный аддон с официального сайта разработчика.

Помимо одиночных сражений, Down in Flames может похвастаться пятью кампаниями и, само собой, мультиплеером. Последний, правда, реализован очень неудобно — в нем постоянно требуется переключаться между игрой и браузером.

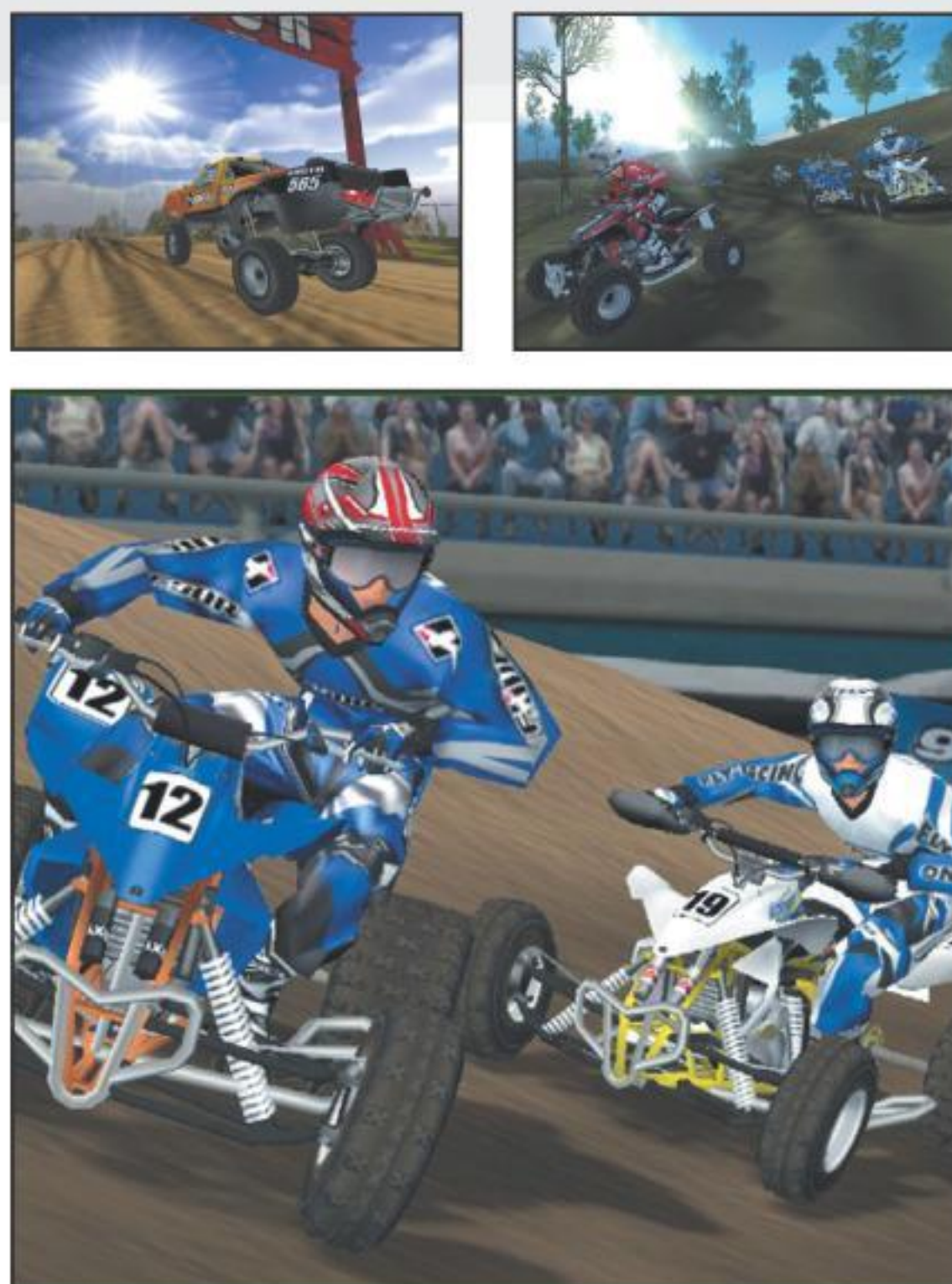
Однако с этим неудобством все-таки придется мириться — дело в том, что Down in Flames ориентирована прежде всего на игру с живыми соперниками, а не с компьютером (впрочем, искусственный интеллект очень и очень неплох). Кремниевый болванчик лучше всего подходит для обучения азам игры и тренировок — сражения с людьми в разы интереснее. Более того, именно в них лучше всего раскрывается глубина местного геймплея: несмотря на свою простоту, боевая система Down in Flames регулярно создает множество необычных ситуаций, для победы в которых придется использовать всю свою смекалку.

Единственное, чего не хватает игре, так это хорошей графики. Видно, что Down in Flames делалась на очень скромные деньги: модели самолетов довольно неплохи, но далеко не идеальны, анимации практически нет, и даже интерфейс не блещет особыми красотами. Впрочем, люди, увлеченные карточными играми, привыкли к куда более худшим «условиям».

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

MX vs. ATV Unleashed

- Жанр: Автоматосимулятор
- Издатель/Разработчик: THQ/Rainbow Studios



Примерно год назад **MX vs. ATV Unleashed** с успехом прокатилась по приставочным просторам (она вышла на PlayStation 2 и Xbox), а теперь вот, наконец, заглянула и в наши PC-края. Сразу скажем, что визитеру этому мы очень и очень рады — ведь игра, несмотря на всю свою простоту, способна порадовать веселым и ненапрягающим геймплеем. Кататься нам предстоит на куче самых разнообразных средств передвижения: мото- и квадроциклах, багги, гольф-карах, даже вертолетах и бипланах (!).

Радость от свободы выбора может подпортить не совсем удачное управление: если с наземными машинами все в порядке, то вождение «воздушных тачек» превращается в сущую муку. Аналоговый геймпад ситуацию, к сожалению, не спасает.

Хотя зачем нам вертолеты? Ведь в воздухе здесь можно подняться и на обычном мотоцикле! Почти все трассы в игре утыканы множеством трамплинов: прыгая по ним, как горный козел, игрок должен удивлять зрителей трюками и эффектными приземлениями. При этом нужно очень хорошо знать трек, дабы перемещаться между трамплинами по оптимальному пути, да еще и приземляться на колеса, а не на голову. За удачно проведенные трюки и победу в состязании игроку начисляются очки, которые можно потратить на покупку новых машин или модернизацию старых.

Графика по сравнению с консольной версией практически не изменилась. Разработчики увеличили разрешение текстур, добавили сглаживание — и, в общем-то, все. Трассы, проложенные по стадионам, выглядят уныло, зато во время соревнований «на воле» глаз уже радуют очень и очень милые пейзажи. Особенно удались лесные трассы, гонять по ним — сплошное удовольствие.

А вот чем PC-версия действительно утерла нос консольщикам — так это наличием специального редактора трасс. Удовольствия от возни с ним можно получить чуть ли не больше, чем от самой игры, — ведь богатый и в то же самое время простой инструментарий позволяет создать огромное количество самых необычных трасс. И, конечно же, мигом опробовать их в деле. MX vs. ATV Unleashed — неплохая игра, но поставить ей большую оценку не позволяет некоторая несерьезность и простота.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

Нет проводов – нет ограничений!

defender

Удобство складывается из мелочей



Мифы о беспроводных мышах

- ❖ Сложно разобраться
Подключи мышь к компьютеру, нажми Connect и работай
- ❖ Разоришься на батарейках
В комплект входят аккумуляторы и зарядное устройство
- ❖ Неустойчивый сигнал
Стабильная работа в радиусе 360°
на расстоянии 1 метра от компьютера
- ❖ Непривычно без проводов
За столом ничего не должно мешать
- ❖ Дорого стоят
Беспроводные мыши Defender – по цене проводных *



* Рекомендованные розничные цены беспроводных мышей Defender: от 14 у.е.

Новая линейка беспроводных мышей Defender

Точность



Defender Mustang Laser
Высокоточный лазерный
сенсор

Практичность



Defender Biker
Оптимальное соотношение
"цена/качество"

Стиль



Defender Pantera
Матовое прорезиненное
покрытие, приятное на ощупь

Многозадачность



Defender Phoenix
10 запрограммированных
кнопок

Эргономика



Defender Atlant
Идеально лежит
в руке

МОСКВА: «Ultra Computers» 775-75-66, «Азовка» 778-51-19, «ИОН» 544-43-33, «Комус» 258-2588, «Круг» 234-59-47, «М.видео» 777-77-75, «НИКС» 974-33-33, «POLARIS» 755-55-57, ТД «Савеловский» К-6 784-72-34 / Б-41 424-75-54, «Сетевая лаборатория» 500-03-05, «Техносила» 777-87-77, «Умные вещи» 129-79-09, «Формоза» 234-21-65; АБАКАН: «Никлайн» 4-92-36; АЗОВ: «ФМ IMANGO» 4-62-77, «UNICOM» 5-40-80; АЛМЕТЬЕВСК: «Компьютерный мир» 25-38-29; АНАПА: «Владос» 3-22-66; АПАТИТЫ: «ТИМУР» 64-244; АРМАВИР: «Владос» 3-27-57; БАРНАУЛ: «К-трейд» 66-68-88; БРЯНСК: «Алекс» 41-78-43; БУТУЛЬМА: «Формоза» 54-70-60; ВОЛГОГРАД: «ФМ IMANGO» 38-14-53, «Кибер» 70-23-12; ВОЛГОДОНСК: «UNICOM» 6-60-32; ВОЛЖСКИЙ: «Кибер» 41-64-94, 31-35-60; ДИМИТРОВГРАД: «Волшебный мир компьютеров» 5-89-94; ЕЙСК: «ФМ IMANGO» 2-19-20, «Интернет-магазин» 20-444; ЕКАТЕРИНБУРГ: «Defender» 339-31-39; ИРКУТСК: «Лексис» 234-3742; КАЗАНЬ: «ДОМО» 238-38-38; КРАСНОДАР: «Владос» 210-1001, «ФМ IMANGO» 510-910; КАМЕНСК: «UNICOM» 7-52-62; КРАСНОЯРСК: «КомПак» 22-35-03; КСТОВО: «Софтсервис» 7 34 77; ЛЕНИНОГОРСК: «Компьютерный мир» 9-22-77; МУРМАНСК: «ТехноЦентр север» 47-80-40, «БРЭНД» 45-60-70; НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ: «ДОМО» 35-33-77; НЕФТЕКАМСК: «ТЕХНО» 50-50-00; НИЖНЕКАМСК: «Формоза» 43-98-83; Н. НОВГОРОД: «ДОМО» 78-61-31, «Комплинк» 90-02-82, «Компьютерная техника» 34-21-96, «Партнер» 97-47-15; НОВОРОССИЙСК: «Владос» 21-64-42; НОВОСИБИРСК: «СИБВЕЗ» 211-10-00; НОВОЧЕРКАССК: «ФМ IMANGO» 2-29-71, «UNICOM» 55-007; ОМСК: «Домотехника» 53-90-90, «ММ Compa» 16-40-83, «СИБВЕЗ» 16-14-15; ОРЕНБУРГ: «Центр» 78-08-60, «Глюк» 77-76-65, «Феликс-Видео» 77-47-11; ОТРАДНЫЙ: «Компьютерлэнд СК» 223-13; ПЕНЗА: «Технолинк» 40-92-93; ПЕТРОЗАВОДСК: «F1» 78-13-23, «Сплэйн» 79 53-00; ПОХВИСТНЕВО: «Программа Плюс» 2-00-77, «Цифровые системы» 27-4-25; РОСТОВ-НА-ДОНУ: «Владос» 299-52-00, «Computer-City» 290-45-90, «ФМ IMANGO» 240-40-32, «Информатика» 299-01-01, «Unitrade» 297-30-14, «UNICOM» 267-52-01, 29-10-666, 23-00-666, 29-05-222; САМАРА: «Видар» 995-9260; САРАТОВ: «АТТО» 27-94-94, «КомпьюМаркет» 50-40-40; ТАГАНРОГ: «ФМ IMANGO» 315-628, «UNICOM» 611-111; ТОЛЬЯТТИ: «ДОМО» 53-58-63, «Прайд» 20-85-62; УФА: «ДОМО» 91-22-93, «ТЕХНО» 50-50-00, «Кламас» 912-112; УЛЬЯНОВСК: «Эльф» 41-81-03; ХАБАРОВСК: «Контур» 733-333; ЧЕБОКСАРЫ: «ДОМО» 79-62-00; ЧЕЛЯБИНСК: «Эксперт» 264-00-86; ШАХТЫ: «UNICOM» 23-70-55.

www.defender.ru

- Издатель
TDK Mediactive
- Разработчик
Cauldron
- Издатель в России
Акелла
- Похожесть
Knights of the Temple
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Три CD
- Сайт игры
www.cauldron.sk/projects/kott2/index.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

(Тамплиеры 2: Портал тьмы)

Олег Ставицкий

Knights of the Temple — дилогия крайне сомнительного происхождения. В 2004 году **Starbreeze Studios**, авторы красивого, но обезжиренного **Enclave**, вдруг подписались с **TDK Mediactive** и выпустили первую часть. Игра, неумовно напоминавшая монтитайтоновский «Святой Грааль», получилась, честно говоря, плохая. Высокополигональные, по тогдашним меркам, мужчины с алюминиевыми ведрами на головах скучно мутузили друг друга мечами и вступали в абсолютно абсурдные диалоги. Мы тут в «Игромании» уже было решили, что по **Starbreeze** можно заказывать некролог, — от хорошей жизни такое не выпускают. Немцы, однако же, воспрянули духом и следующим пунктом сработали **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, за что

к ним, конечно, не зарастет народная тропа.

Теперь **Knights of the Temple** небезуспешно пытается похоронить вторую некогда подававшую надежды компанию. Словаков из **Cauldron** мы еще в 2003 хвалили за их вполне себе крепкий **Chaser**. Помните, это про амнезийного гражданина в красном, там еще стекло красиво разбивалось, и на подводной лодке можно было плавать? С тех пор **Cauldron** уже успел выпустить **Conan** — средней руки слешер, основанный на шварценеггеровских похождениях в одноименном фильме. А теперь вот **Knights of the Temple 2**.

Красные хохолки возвращаются

Честно говоря, трудно поверить, что первая часть, в которой

рыцари с продвинутым AI были помечены красными хохолками на макушке, принесла **TDK Mediactive** сколько-нибудь ощутимую прибыль. То ли издатели всерьез верят в то, что создали сильный бренд, то ли просто отмывают деньги — мы с вами этого никогда не узнаем. Сильнее всех от выхода **Knights of the Temple 2** (после нас с вами) пострадает **Cauldron**. Мы все никак не могли понять — хорошие они разработчики или не очень? **Chaser** местами заставлял замирать сердце, но иной раз накатывала нестерпимая зевота. **Conan** вроде как дал понять, что **Cauldron** все-таки не очень талантливые люди. А вот по поводу **Knights of the Temple 2** берет, признаться, натуральная оторопь.

Т.е. проект, очевидно, плохой — об этом мы еще обстоя-

тельно поговорим ниже. Но **Cauldron** с тщанием, достойным лучшего приложения, доводит игру до какого-то чуть ли не блокбастерного лоска. И тут уж не понимаешь — то ли они действительно не осознают, во что ввязались, то ли издатель надавил, то ли словацкие девелоперы — святые.

Дело, в общем, обстоит так. **Knights of the Temple 2** — это сомнительная помесь слешера и adventure. Все, что касается сюжета, здесь вызывает, в лучшем случае, непонимание. Какие-то неидентифицируемые силы зла, угроза всему живому, апокалипсис, матери рыдают. В общем, из заставки явствует



Вот из-за таких, как ты, и запретили генетические эксперименты!



Сейчас у этого рыцаря окончательно вскипит ведр... голова — и он победит всех врагов разом.

три момента. Во-первых — все очень плохо. Во-вторых — для того, чтобы все стало хорошо, надо найти три артефакта, которые разбросаны на трех материках. В-третьих — сделать все это может лишь главгерой, который, отчитавшись перед нами во вступительном ролике, мужественно напяливает на голову непроливаемое помойное ведро.

Геймплей условно делится на две части — разговоры и драки. Разговоры нестерпимо скучные. В поисках ключа от храма, который скрывает первый артефакт, вы проведете добрых минут тридцать, слоняясь по зачумленным улицам и вступая в феерически глупые диалоги. Практически каждый разговор приводит к появлению какого-нибудь квеста. Квесты, как выяснится позже, взаимосвязаны.

То есть схема выглядит примерно так: ключ от тайного входа в храм хранит слепой старец, у которого бандиты украли ожерелье погибшего ребенка. Само собой, он одарит вас ключом исключительно в обмен на родной артефакт. Ожерелье оказывается у первого встречного бандита, и он меняет его на еду. Еду дает местный прокурор в обмен на рекомендательное письмо. Рекомендательное письмо выпишет зажиточный горожанин в обмен на услугу по выбиванию долга. А вот долг вам отдадут просто в процессе внушительного разговора. Отдает застойными квестами, верно? Выбить силой ничего нельзя. Устроить потасовку с местными солдатами — тоже. И это, заметим в сторону, при заявлениях на обложке о, цитирую, «нелинейном игровом процессе». Постыдились бы.

Но самое удивительное — квесты честно складываются в специальный журнал, в наличии — карта, система целей, инвентарь с трехмерными моделями содержимого. Все как у взрослых. Мало того, когда вы, борясь со смертной скукой, отправитесь шататься по зачумленным улицам и пытаться раздобыть треклятый ключ, декорации начнут честно нагнетать атмосферу. Т.е. в наличии аккуратные вроде бы текстуры, повсюду горят костры, какие-то люди жгут замотанные в тряпки трупы, кто-то заколачивает очередной дом и рисует на нем



Лихие пафосные парни. Их бы в современный боевик «про войну и спецназ».

предупреждающий крест. Такой щедрости в бюджетном проекте не увидишь, верно? При этом регулярно можно наблюдать, как местные горожане упираются лбом в колонну, да так и остаются задумчиво буксовать...

Месть красных хохолков

С экшеном все чуть повеселее. В Knights of the Temple 2 наличествуют комбо и всяческая магия. Магию можно улучшать путем распределения очков опыта, которые щедро выдаются за убийства и выполненные квесты. Т.е. на первый взгляд, утомительную adventure-составляющую можно бы терпеть ради пристойных драк. В конце концов, внушительного слешера PC-население так и не увидело со времен **Severance: Blade of Darkness**. Так вот, вынужден разочаровать — драться тоже не то чтобы очень весело. Да, магия работает и сопровождается нестыдными, вообще говоря, спецэффектами. Врагов много, и мрут они довольно неохотно.

Но сами по себе битвы — крайне пресные. Про расчлененку забудьте сразу — какого-нибудь араба можно исполосовать табельным мечом, как индейку, но он все равно упадет на пол девственно чистой тушкой. Кровища вроде бы плещется, но тоже без энтузиазма. Комбо неинтересные и строятся большей частью на комбинациях левой и правой клавиш мыши.

И вот, опять же, игра производит удивительное впечатление. Вроде бы понятно, что боевая система неинтересная и схватки, по большому счету, провальные. Но ведь есть богатый инвентарь, есть арбалет, есть какие-то факелы, которыми можно тыкать в лицо особо выдающимся соперникам, есть магия, очки опыта, комбо — все есть! А игры нет.

Местами Cauldron своей тщательностью умудряется выбить чуть ли не слезу. Вот, скажем, осада одного из портов, который нам надлежит защищать, обставлена чуть ли не с голливудским пафосом. Причаливают корабли, свистят какие-то ядра, все трещит и рушится. Чуть позже обнаруживается даже гигантский таран, который необходимо разломать до того, как он пробьет ворота. В такие минуты вдруг ловишь себя на мысли, что играть, кажется, стало интересно. Но это обманчивое ощущение длится критически мало.



На этом рассказ о словацкой тщательности, кстати, не кончается. Между материками, выясняется, можно путешествовать как угодно (вот она, нелинейность!) Т.е. любые квесты и задания разрешается бросить и отправиться смотреть другие локаций. К тем же воротам, которые необходимо открыть при помощи трех артефактов, можно причалить хоть в самом начале.

Чувствуется, в общем, что над игрой работали. Любовно мастерили все эти декорации, модели, скрипты, рисовали инвентарь. Но создается такое ощущение, что где-то еще на стадии завершения Chaser из Cauldron стройными рядами ушли все геймдизайнеры, оставив аккуратных художников, аниматоров и программистов наедине с собственным прилежанием.

Визуально Knights of the Temple 2, кстати, совершенно не в состоянии вскружить голову — не смотрите на приятные скриншоты. Физики здесь попросту нет, декорации статичные, а модели, мягко говоря, не блещут полигонами. Аккуратные текстуры да пост-рендерные эффекты — вот и весь нехитрый набор. Про бамп, извините, мэппинг и прочие hi-end радости можно тоже забыть.

Про звук и сказать-то нечего — стандартные лязганья и визг. Зато для саундтрека наняли каких-то нетрезвых григорианских монахов. Как говорил Вуди Аллен — никогда не поймешь, кто из них отстукивает ритм.

В общем, Knights of the Temple 2 — игра, с какой стороны ни посмотри, скверная, но созданная с недостойным такого проекта вниманием к деталям. Не то чтобы это последнее обстоятельство должно подвигнуть вас на покупку — отнюдь! Просто имейте в виду, что и такое бывает. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Крайне пресная игра про похождения мужчин с алюминиевыми ведрами на головах, выполненная с тщательностью, достойной лучшего применения.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

“ИГРОМАНИИ”

- Издатель
Konami
- Разработчик
Konami
- Похожесть
Серия Pro Evolution Soccer
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.pes5.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



Алексей Бутрин

PRO EVOLUTION SOCCER 5

С каждым годом писать про футбольные симуляторы становится все сложнее и сложнее. И что еще важнее, опаснее. Любители виртуального футбола окончательно раскололись на два лагеря. С одной стороны оборону заняли поклонники FIFA, которые считают, что в виртуальном футболе главное — лицензии на как можно большее число лиг и команд. С другой стороны расположились фанаты консольной серии **Pro Evolution Soccer**, предпочитающие, как ни странно, реализм самих соревнований. Критику любимой игры и комплименты в адрес конкурирующего симулятора представители каждой «банды» воспринимают как личное оскорбление, что, впрочем, вполне укладывается в рамки футбольных традиций. Представьте, с каким «энтузиазмом» фанаты «Спартак» восприняли бы хвалебный обзор «Локомотива»?

Поэтому писать рецензию на пятую часть Pro Evolution Soccer поручили тому, кто с одинаковым скепсисом относится к обеим футбольным «династиям». Да-да, автор этих строк уже не первый год как утратил веру в светлое будущее вообще и появление нормального футбольного симулятора в частности. На этой «мажорной ноте» мы и начнем наш рассказ.

А мяч и ныне там

Сейчас мы вам откроем небольшую тайну. На самом деле все эти противостояния в стиле Windows vs. Linux, Mac vs. PC, Барби vs. Годзилла, FIFA vs. Pro Evolution Soccer — смешны и бессмысленны. Битва «электроников» с японцами — все равно что сражение инвалидов Тимми и Джимми из мультсериала South Park. Pro Evolution Soccer и FIFA — именно такие инвалиды. Просто у каждого из них свой диагноз.

Геймплей FIFA за последние два года окончательно парализовало, зато инвалидное кресло, в котором он покоится, оборудовано по высшему классу — все необходимые лицензии, отличный саундтрек и даже вполне приличный режим менеджера. К-р-а-с-о-т-а!

PES в плане геймплея заметно умнее и правдоподобнее, зато с самого рождения и по сей день передвигается на костылях — неполных лицензиях, убогом звуковом оформлении, устаревшей графике и очень неудобном управлении.

Но проблема не в том, как эти два симулятора «поделили» достоинства и недостатки. Проблема в том, что ни один из них со временем принципиально не меняется. От версии к версии происходят лишь косметические доработки при полном отсутствии каких бы то ни было нововведений.

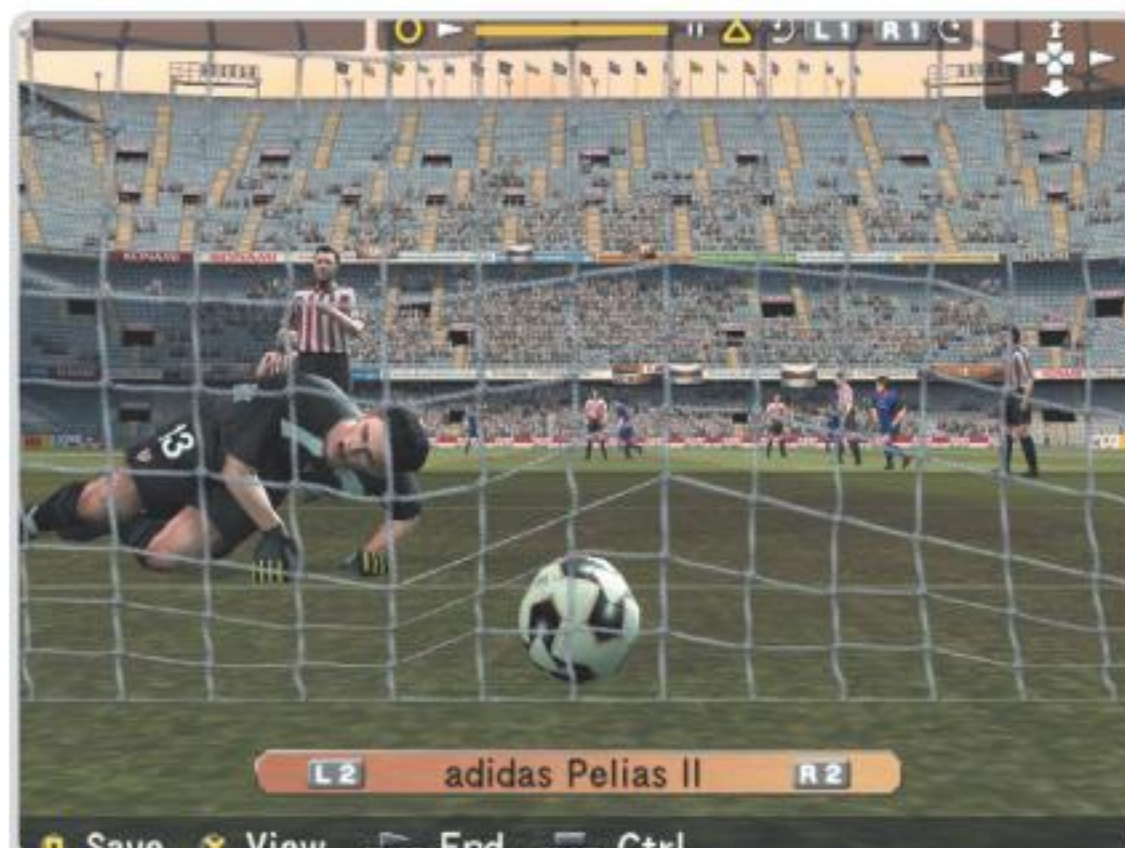
FIFA 06 мы уже отмутили в декабрьском номере, теперь с

чистой совестью можно приниматься и за Pro Evolution Soccer 5. Для начала давайте посмотрим, что у нас с лицензиями. Увы, успехи весьма скромные: «Арсенал», «Челси», «Селтикс», «Порту», «Рейнджерс» и (сюрприз!) киевское «Динамо». Зато с составами клубов почти идеальный порядок — в прошлой версии разработчики наделали немало ошибок. Но в целом складывается ощущение, что самой Konami на аутентичность глубоко наплевать — равно как и на просьбы игроков.

Осталась и вторая беда — жуткое управление в версии для PC. Меню точно так же рассчита-



Дель Пьеро совершает фантастический прорыв через двух защитников Милана.



Интересный момент — отмена голов, забитых из офсайда. Весьма жизненно.

Комментарий редакции

Признаемся честно — Pro Evolution Soccer 5 поставил нас в очень трудное положение. Да, мы в курсе, что эта игра пользуется огромной любовью. Знаем мы и о том, что зарубежные игровые журналы и сайты не ставят Pro Evolution Soccer 5 оценки ниже восьми-девяти баллов. Но сами мы пойти на такой шаг не можем — объективно игра не заслуживает столь

высокого рейтинга. По крайней мере, ее PC-версия. Да, это неплохая игра, но нельзя закрывать глаза на проблемы с управлением, устаревшую графику и отсутствие лицензий на ряд известных клубов. Разработчики обеих футбольных серий — и FIFA, и Pro Evolution Soccer — не желают серьезно заниматься их развитием. А за такое высокие баллы не ставят.

ны на микроскопические разрешения вроде 640x480. Раскладку клавиатуры приходится снова настраивать по образу и подобию PS2-геймпада (подробнее об этом замечательном ритуале написано в прошлогодней рецензии на **Pro Evolution Soccer 4**). Слава богу — опыт уже есть. Хотя для эффективной игры все равно придется покупать настоящий геймпад — без него здесь жить практически невозможно.

С другой стороны, стоит похвалить масштабируемость управления Pro Evolution Soccer 5: новичок быстро освоит базовые команды, а потом, когда заматерееет, сможет использовать и всевозможные хитрости и трюки, которые выполняются последовательным нажатием нескольких клавиш.

Набор игровых режимов такой же, как и прежде. На месте и редактор собственных игроков (его так не хватает серии FIFA!). Отдельно отметим PES Shop, где представлен большой выбор бонусных стадионов, одежды и аксессуаров (есть даже кольца) для игроков. Нашлось место и футбольному менеджеру, но он настолько примитивен, что вряд ли сможет кого-нибудь всерьез заинтересовать. Да и лицензированных команд в игре маловато — а интереса в руководстве клубом *divorovie radonki* нет никакого.

Мастерство или случайность?

Ну да ладно, теперь перейдем к хорошему — то есть к самому игровому процессу. Итак, виртуальный футбол от Konami

стал еще реалистичнее, что не может не радовать. Во-первых, в очередной раз изменилась физика поведения мяча. Он стал «тяжелее» и быстрее. Наблюдать за тем, как мяч со смачным хлопком врежется в стенку при подаче штрафного, а затем непредсказуемо рикошетит, — одно удовольствие.

Розыгрыш самих штрафных тоже претерпел изменения — схема осталась прежней, но шанс забить непосредственно с подачи увеличился. Заметно возросла и результативность игроков-снайперов на дальних дистанциях — теперь они попадают в створ ворот куда чаще.

Самым серьезным недостатком предыдущей части была общая скорость игры — слишком уж быстро все происходило. В Pro Evolution Soccer 5 ее понизили, но, на наш взгляд, недостаточно: виртуальный футбол от Konami все равно шустрее футбола реального. Опции регулировки скорости нет, хотя она и не помешала бы. Неужели так сложно сделать?

Помимо «физической» скорости игры, упала и «тактическая» скорость — во время матча заметно участилось количество отборов и вообще силовой борьбы. Одновременно с этим стало более строгим и судейство — в предыдущей части такого количества штрафных ударов и карточек не наблюдалось. Поэтому играть теперь приходится намного аккуратнее.

В целом же можно сказать, что геймплей Pro Evolution Soccer 5 сделал еще один, пусть и небольшой, шаг к сложности и реализму. Но, честно говоря, мы

в раздумьях — радоваться этому или нет? Безусловно, простоватый и слишком уж предсказуемый игровой процесс FIFA — это не тот идеал, к которому надо стремиться. С другой стороны, при игре в PES невольно начинаешь задумываться — на чьей совести во-о-он тот неудачный пас и два последних удара мимо ворот? То ли это вина собственных кривых рук, то ли надо судить генератор случайных чисел. Разумеется, можно снизить или повысить уровень сложности, и тогда процент неудач упадет или возрастет. Но недостаток в том, что настройки геймплея, как и раньше, меняются только «целиком» — а вот отрегулировать их отдельно в Pro Evolution Soccer 5 нельзя.

На закуску поговорим о техническом исполнении. По большому счету, можно было бы в очередной раз поставить клеймо «разрабатывалось для, блин, Sony PlayStation 2» и на этом успокоиться. Но мы народ хоть и дотошный, но справедливый, поэтому просто так не можем пройти мимо стараний Konami вылепить конфетку из технологического навоза многолетней давности.

Разработчики вновь постарались выжать из доисторического графического движка все соки — да столь энергично, что соковыжималка закричала и застонала. В очередной раз повысили детализацию моделей игроков — теперь грубость картинки начинает проявляться

только при очень крупных планах. Лучше стала анимация и моделирование лицевой мимики — поверьте, в игре есть на что посмотреть. Доработаны стадионы — во время матча запросто может смениться погода. Количество роликов на движке возросло.

А вот со звуком дела обстоят заметно хуже. Саундтрек по числу и качеству композиций значительно проигрывает FIFA 06, столь же печальна и ситуация с фоновыми звуками и комментариями. Последние, хоть и стали чуть активнее реагировать на происходящее, по-прежнему скучны и шаблонны.

■ ■ ■

Общий итог: все очень и очень грустно. Да, изменения в Pro Evolution Soccer 5 есть. Но, как и в случае с FIFA 06, их недостаточно для полностью новой игры. Кроме того, не стоит забывать и о серьезных просчетах, которые разработчики так и не удосужились исправить. Поэтому впору говорить не о развитии Pro Evolution Soccer или FIFA и уж тем более не о победе одной игровой серии над другой. Речь скорее идет о застое жанра в целом. Надеемся, что эта ситуация исправится в самое ближайшее время, ведь в продаже уже начали появляться консоли нового поколения, а это может подтолкнуть развитие обеих серий. Ну а пока... пока нам придется обходиться тем, что есть. ■



Модели игроков выше всяких похвал.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Футбол времен застоя — изменений так мало, что их впору выискивать с микроскопом. Играть же с каждым годом становится все скучнее и скучнее.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7,5

“ИГРОМАНИИ”

- Издатель
Playlogic Entertainment
- Разработчик
Synetic
- Издатель в России/Локализация
Акелла
- Похожесть
Mercedes-Benz World Racing
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.playlogicgames.com/worldracing2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



бой колеса. Кроме того, трассы буквально загромождены различными предметами и сооружениями, которые можно сломать, сбить или сдвинуть с места: мусорные баки, палатки, дорожные знаки, столбики ограждения, даже овцы, коровы и прочая пощипывающая травку живность.

Еще большее уважение вызывает детальная система повреждений: автомобиль можно как просто поцарапать, так и покатчить практически до неузна-

WORLD RACING 2

ПРЕДЕЛЬНЫЕ ОБОРОТЫ

Алексей Бутрин

На первый взгляд **World Racing 2** — игра, появившаяся из ниоткуда. Однако любители виртуальных гонок без труда узнают в ней продолжение неказистой забавы **Mercedes-Benz World Racing**, вышедшей в 2003 году. За прошедшее время игра заметно похорошела внешне и обросла кучей дополнительных трасс. Ну и наконец, количество машин было увеличено почти до сотни, что позволило отбросить «шовнистскую» приставку Mercedes в названии. Есть и другая версия — название поменяли лишь для того, чтобы не навевать удручающих ассоциаций с первой частью. Если так, то это верный ход — ведь **World Racing 2** выглядит уже намного «крепче» своего предшественника.

Встреча по одежке

Театр, как известно, начинается с вешалки, а игра — со вступительного ролика. Он в **World Racing 2** как минимум озадачивает. Ролик затянут, незамысловат, безвкусен и вызывает нездоровые опасения по поводу качества графики. Однако движок игры приятно удивляет и в сравнении с простеньким вступлением, и еще больше — в сравнении с предыдущей частью. Скажем больше: визуально **World Racing 2** выглядит на уровне «мировых стандартов». Практически безупречно сделаны модели машин — от вполне стандартных VW Golf GTI до экзотических концептов Mercedes и Alfa Romeo. В гигантском автопарке, насчитывающем более девяноста машин, нашлось место практически всем типам авто:

серийным минивэнам, спорткарам, классике, внедорожникам, ретро-автомобилям и даже экспериментальным концепт-карам. Впечатляет число производителей — аж семнадцать фирм! И на все, абсолютно на все машины разработчики получили лицензии.

Очень ярко, динамично и разнообразно выглядят игровые локации. Всего их шесть штук — от улочек Майами и залитых солнцем пляжей Гаити до специальных тестовых трекков. Архитектура, растительность и прочие элементы оформления уровней заслуживают еще больших комплиментов — картинку портит разве что посредственно нарисованная трава. Окружение, кстати, интерактивно — если вылететь все на ту же траву, то можно увидеть две отчетливые колеи, которые оставляют за со-



Гонка с большим количеством участников, да еще и по оживленным улицам частенько превращается в дорожный Армагеддон.



...А тех гонщиков, которые будут плохо кушать, мы посадим в такие вот тарантайки!

Издатель	Акелла
Разработчик	Cinematix
Похожесть	Grim Fandango
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Два CD
Сайт игры	www.akella.com/ru/games/raklers

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



Светлана Карачарова

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN (СОРВАТЬ КУШ)

В мире компьютерных игр нет ровным счетом ничего святого. Вот, казалось бы, существует такой жанр, как квесты, — так нате же вам: в последнее время в него ради разнообразия (и для потехи публики) вписывают элементы всех близстоящих и рядом лежавших жанров, включая гонки, аркады и прочая, прочая. Спрашивается, зачем? Так ведь все ради того, чтоб развеять нашу вселенскую тоску и убрать с лица унылое выражение физика-заучки, которое неизбежно наползает от получаса блужданий по одним и тем же локациям в поисках недостающих предметов, а также от безуспешных попыток скрещивания этих самых предметов между собой.

Есть одна хорошая присказка, которая звучит так: смена работы — это отдых. В таком ключе все, что мы наблюдаем в **Evil Days of**

Luckless John, есть квинтэссенция отдыха, приправленная изрядной долей здорового, а временами и несколько истерического смеха. Не знаю, сколько и что конкретно употребляли разработчики в процессе исторжения из себя идей для этой игры, но я бы не отказалась от пары капель. Не больше — во всем важна золотая середина. А впрочем, когда игра больше смахивает на пародию, можно простить и некоторые крайности.

Страсти вокруг казино

Бедный-несчастный Джон! Жил он, понимаете ли, не тужил, разгильдяйствовал себе потихоньку, напивался в барах, гулял на широкую ногу и вообще вел себя как и подобает настоящему герою игры **Leisure Suit...** простите-простите, это совсем из

другой оперы. Одним словом, жизнь у Джона была не то чтобы очень интересной, но уж во всяком случае более-менее спокойной. Да, тут еще подсказка от вышибалы: Джон — страшный неудачник. Ну просто-таки канонический пример невезения.

И вот надо же было такому случиться, надо же было так влю... вляпаться. Свалилось на голову нашего героя наследство, но не в виде упитанного чемодана с американскими президентами — тогда был бы хоть какой-то шанс, что некоторую часть зеленых купюр Джон успеет потратить на благое дело раньше, чем потеряет или поломают злосчастный чемодан. Итак, в наследство нашему красавцу досталось казино (произносить с придыханием и ударением на второй слог), а вместе с ним — яростный недоброжелатель в лице

местного босса Макарони, которому это самое казино (ударение на второй слог, не забывайте!) встало аки кость в горле. Большой босс давно уже желает контролировать весь игорный бизнес на побережье, а Джон в эти планы никак не вписывается.

Словом, не успел наш герой толком насладиться халявной выпивкой в собственном заведении, как по его душу явились посыльные от Макарони. Думаю, не стоит и говорить, что в руках они держали вовсе не хлеб-соль и сникерс, а вполне себе серьезные железные штуки, предназначенные для проделывания несовместимых с жизнью отверстий во всех возможных частях тела. Джону удалось сбежать, и теперь



Киллеров вызывали?



Интересно, сколько байкеров уже продали душу дьяволу за этого «коня»?



...а я вам собачку принес



Вот оно, мировое правительство!

он полон решимости вернуть себе законное имущество.

Вот с таким багажом за плечами мы и вступаем в игру. С тех пор как Джон переходит под наше непосредственное руководство, он становится чуть более везучим — но здесь уже, как говорится, все в ваших руках. Причем в прямом смысле этого слова. Если вы мастер виртуозных прыжков в замкнутых пространствах, запишите себе один балл. Если морской болезнью, вызываемой резкой сменой ракурса камеры, вы переболели лет пять назад — еще плюс один. А я пока с садистским удовольствием процитирую вам изречение разработчиков, которые хвастают, что на движке игры можно хоть прямо сейчас делать первостатейный шутер или там гонки высшего класса. Нет, это не из раздела юмора, они и на самом деле так считают.

Поскольку в графе «жанр» игры Evil Days of Luckless John написано «квест», то логично будет начать с квестовой составляющей. Здесь у Джона все в шоколаде. Больше всего меня порадовал сейф, к которому надлежало подобрать соответствующую цифровую комбинацию. После десятка неудачных попыток главный герой не выдержал и сказал примерно следующее: «Эй ты, тупица по ту сторону экрана. Почему бы тебе не поиграть во что-то другое?!». Еще через десяток попыток Джон схватился за голову и сам назвал код. Еще через десять (нужно ведь понять, как код ввести!) он бился в истерику и призывал не-

медленно посетить некий сайт, на котором мне бы непременно дали самую жирную премию за выдающийся интеллект и прочие заслуги перед отечеством.

Кроме «логических задач», Джону в обязательном порядке предстоят разнообразные забавы вроде превращения швабры в горящий факел (путем обмакивания ее в унитаз с горячим и поджигания от бьющегося в электрическом кресле начальника тюрьмы) или производства бомбы из банки несвежей фасоли. Развлекайтесь, детки.

К «техническому» плюсам квестовой части игры стоит в первую очередь отнести возможность просмотреть все активные зоны текущей локации нажатием одной-единственной клавиши. Не то чтобы они были как-то хитро запрятаны, но наше вездесущее и всенародно признанное 3D иногда устраивает подвохи такого плана, что с текущего ракурса не совсем видно (или совсем не видно) какого-то заднебокового прохода, возле которого находится нечто, крайне необходимое для успешного продвижения по игре.

Не квестом единым

Как мы уже упоминали, время от времени Джону предлагают миссии посущественнее, чем стерилизация ржавой бритвы или комбинирование спутанных проводов в некую хитроумную цепь. В первую голову упомянем любимую игрой всех жанров задачу на передвижение ящиков. Встретится она всего пару-тройку раз,

и много умственных усилий для ее решения не понадобится. Иногда от нас также потребуют показать пару акробатических трюков: перескочить через перила или влезть на трубу, пока не засек охранник. Но поскольку все лица в форме в этой игре страдают похвальным дальтонизмом (астигматизмом, косоглазием и близорукостью), нашему герою ничего не стоит провернуть требуемые операции под самым их носом.

С остальными мини-играми сложнее. Спасаясь из тюрьмы, вам придется пулей проноситься мимо вооруженных бандитов, выискивая в лабиринте проходов тот единственный, который ведет к вождельной свободе. Гангстеры времени на разговоры не тратят и при виде мчащегося на них Джона в стильной полосатой робе (с полосатым же галстуком) начинают нервно давить на гашетку. После нескольких таких встреч «не-хеппи энд» гарантирован. Тут же отметим, что возможности сохраняться в произвольном темном углу нам никто не давал, ибо все сейвы записываются автоматически при прохождении определенной точки.

Одевшись в гражданский костюм и разжившись винтовкой, Джон и сам сможет пострелять. Но сколько бы ни осталось бандитских трупов на его пути, в ключевых точках гангстеров не убавится. Также в процессе возращения наследства нашему герою придется отбиваться от крыс, уничтожать койотов и загробных чудовищ и меткими снайперскими ударами сшибать

со строительных лесов доску.

Но самого отдельного упоминания заслуживает та часть игры, которую мы гордо назовем гонками. Нет, я промолчу относительно управления, дизайна и прочих заморочек. Промолчу из уважения к тому факту, что видела много гонок, хороших и разных, но раньше мне не доводилось кататься на тракторах (да еще с таким оригинальным горючим). И еще ни разу в жизни я не должна была довести до базы в целостности и сохранности только что сваренный самогон. Таки да, я очень надеюсь, что следующей игрой уважаемых чехословацких разработчиков будут аркадные гонки...

Отдельным добрым словом хочется отметить и персонажей — они очень удачно подходят к стилю игры. Все как один (а наш ненаглядный Джон — первый из всех) выглядят тупыми идиотами и попадают в самые идиотские ситуации. Смело записываем это в актив. В пассиве у нас остается не ахти какая анимация.



Итог: если вам хочется побыть персонажем комикса, если на пару ближайших вечеров у вас не намечено никаких грандиозных планов, если вы только что сдали сессию (годовой отчет, налоговую декларацию, дипломную работу, докторскую диссертацию) — вам явно сюда. Но если у вас дрожат руки и не все в порядке с нервами и чувством юмора — вам явно отсюда. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Разудалая смесь всего, что вы привыкли видеть в настоящей приключенческой игре. И чего не привыкли тоже.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

SHADOWGROUNDS

«Ганимед, спутник газового гиганта Юпитера, был открыт в семнадцатом веке астрономом Галилео Галилеем. Размер — примерно в двадцать раз больше Луны. Ганимед полностью покрыт льдом, поэтому трудно было поверить, что Международный союз исследователей космоса решил основать здесь свою колонию. Программа стартовала в 2050 году, однако потребовалось немало времени, чтобы приспособить спутник для жизни. Наконец, в 2072 году строительство завершилось. Колония быстро разрасталась, а главными задачами стали поддержание безопасности и комфортное проживание для всех колонистов. В отличие от Земли, на Ганимеди сейчас царит мир и стабильность...»

Страшно, аж жуть

Договорить диктор не успел — все вокруг неожиданно погрузилось во тьму. Из-под машины, чертыхнувшись, вылез механик, включил фонарь и обвел пучком света окружающее пространство. Знакомьтесь: Уэсли Тайлер, главный герой игры **Shadowgrounds**. Пока ни он, ни, соответственно, вы ничегошеньки не знаете о случившейся трагедии. У Тайлера совсем другие заботы — большой и злющий

босс буквально минуту назад обругал его самыми последними словами (куда только смотрят профсоюзы?) и приказал немедленно восстановить освещение.

Сказано — сделано. Уэсли без всяких приключений добирался до генераторов, устраняет неполадки и отправляется в комнату контроля, дабы запустить всю систему. И вот здесь нам вдруг становится страшно... вроде бы стандартная ситуация — ну отрубил свет, в какой компьютерной игре этого не бывает? Но вот Уэсли идет по темным коридорам, освещая путь фонариком, а вокруг творятся странные вещи: разбиты стекла, разбросаны какие-то бочки и ящики. И ни одной живой души. Плюс еще напарники, которые отправились сюда чуть раньше, не выходят на связь. И оружия, черт возьми, нет — зачем оно какому-то механику?

Ничего, скоро понадобится. Дело в том, что несмотря на мощный хоррор-подтекст (далее, как вы понимаете, будет еще веселее), игровой процесс **Shadowgrounds** ближе всего к «вечерним» аркадам вроде **Alien Shooter** и **Crimsonland**. Только несколько «умнее». Противников не так много (не больше десятка одновременно), в могилку они ложатся менее охотно, да и кусаются сильнее. Более то-

го, в игре очень сильный сюжет. Да, он не претендует на оригинальность и не балует неожиданными поворотами, но зато действия Тайлера строго мотивированы, и всегда понятно, что и зачем надо делать дальше.

Для победы в **Shadowgrounds** недостаточно просто пройти с огнем и свинцом по уровням, перебив всех врагов. Нет-нет, Тайлера постоянно засыпают различными заданиями. Не успеваешь выполнить одно, как появляется другое, — и вот уже главгерой несется в новую, еще неисследованную область карты. Их размер, кстати, тоже непривычно большой: ближе к концу прохождения уровня может затянуться на несколько десятков минут. Карты несколько однообразны, но благодаря фантазии сценаристов, которые постоянно удивляют нас новыми неожиданностями, на этот недостаток не особо обращаешь внимание.

Нет никаких претензий и к арсеналу — в руках Уэсли побывает добрый десяток стволов, от обычного шотгана и пулемета до могучей ракетной установки и лазерной винтовки. Ну и, конечно же, самый главный и любимый гость — огнемёт. Видели бы вы, как здорово поджаривать им врагов!

Любой ствол модернизируется — есть аж по три апгрейда на

- Издатель: Meridian4
- Разработчик: Frozenbyte
- Издатель в России: Вектор-Вега
- Похожесть: Crimsonland, DOOM III
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Количество дисков: Два CD
- Сайт игры: www.shadowgroundsgame.com/en

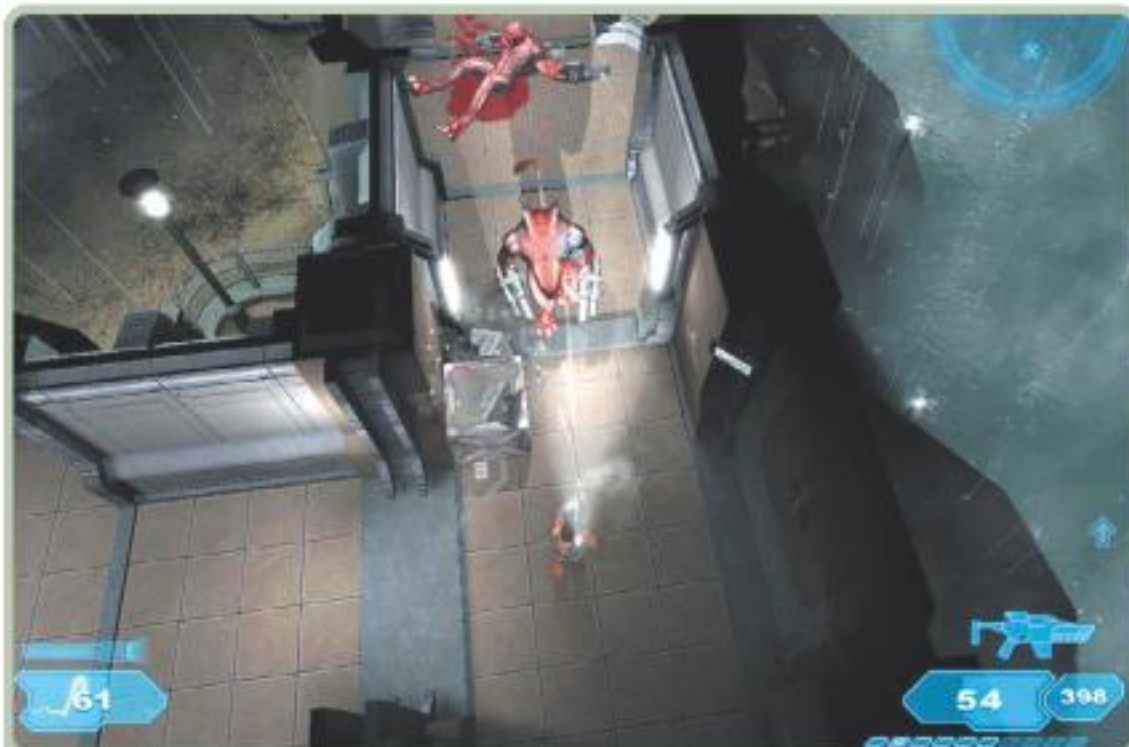
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.2 GHz, 256 MB, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 MB, 128 MB Video

пушку. При этом растут не только урон и вместимость магазина, но появляется такая экзотика, как альтернативный режим стрельбы. Например, плазменную винтовку можно «научить» парализовать врагов, шотган, подобно пулемету, выпускает в особо крупных гадов весь заряженный боезапас, а ракетная установка обзаводится ядерными боеголовками (это не шутка!).



Удивительное получилось дело — оказывается, «вечерние» аркады, которые мы с вами обычно употребляем для того, чтобы полчаса развлечь себя перед сном, тоже могут иметь интересный сюжет, радовать нас неожиданностями, разнообразными заданиями и все тем же полюбившимся «мясным» геймплеем. Если не верите, попробуйте **Shadowgrounds**. ■



Встретились мы как-то в коридоре...



Рекламная акция! Вы приводите к нам монстра, а гриль из него мы готовим бесплатно!

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Потомок **Alien Shooter** и **Crimsonland**, который обзавелся качественным сюжетом и хоррор-элементами. И при этом он все еще радует нас веселым и простым геймплеем.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

«ИГРОМАНИИ»

TOTAL OVERDOSE™



**ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,
 ЖЕСТКИЙ И ЦИННИЧНЫЙ ACTION
 В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA**



© 2005 SCi Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCi Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S.
 Наименование и логотип Eidos являются торговыми марками компании Eidos Plc.
 © 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
 © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

GENE TROOPERS

СОВЕРШЕННЫЕ УБИЙЦЫ



Gene Troopers — это такие генетически модифицированные солдаты (в русской версии игры их называют некрасивой аббревиатурой ГС), главные герои одноименной игры. В ней, кстати, генетически модифицировано почти все — например, тот же самый сюжет. Причем гены во время модификации явно перепутали местами...

Представьте сами: есть некая Империя Зла, которая штампует ГС пачками, стремясь создать самую великую армию в мире. Серьезная заявка, не правда ли? Тем не менее заводы по производству ГС охраняют столь некомпетентные инопланетяне, что по ним (заводам, а не инопланетянам) постоянно шныряют всякие подозрительные личности. Как у них это получается — непонятно, ведь сами они тоже умом и сообразительностью не блещут. Кто же поможет беднягам? Ну, разумеется, мы — вот только выберемся из этой поврежденной капсулы, в которой, собственно, и происходит превращение человека в ГС.

Ну что? Вы уже хотите запретить генетические эксперименты во всем мире? Или все-таки дочитаете этот текст до конца?

Ген налево, ген направо

Итак, концерт продолжается. Не успевает главный герой выбраться из капсулы, как в него вселяется энергетическое черт-знает-что. Впрочем, не бойтесь — пятки от этих неразборчивых контактов (сначала с капсулой, потом — с черт-знает-чем) чесаться не начнут. И уши наизнанку не вывернутся. Даже наоборот: появится «меню самоусовершенствования», в котором можно будет всячески улучшать себя любимого. Ну а инопланетный паразит, которого, кстати, звать Зерном смерти, вообще окажется дружелюбнее Винни-Пуха и станет помогать нам в разных ситуациях, не требуя взамен даже меда. Хотя нет, обманули мы вас: «расплачиваться» придется комками ДНК, которые остаются от людей, а иногда даже и от роботов (о как!). Ими же, кстати, в этом мире лечатся и даже заряжают спецпушки. Универсальный расходный материал!

Следом за Зерном смерти на нашу бедную тушку свалится «нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и

поступков игрока» (цитата с коробки с игрой). Можно вступить с кем-нибудь в разветвленный диалог, где, например, будут следующие варианты ответа: «о'кей, давай сделаем это вместе» и «уйди, я тебе не верю». На развитие сюжета они, правда, особо не влияют — как бежали по линейке, так и продолжаем.

Не спасает ситуацию и геймплей. Игроку противостоят группы полубезмозглых, с заторможенной реакцией уродцев, которых разнообразия ради покрасили в разные цвета. Сильна эта ходячая радуга количеством, меткостью, внезапностью появления и другими вещами, применяемыми тогда, когда нет возможности и желания делать хороший искусственный интеллект. Впрочем, сами монстры есть — разве вам нужно что-то еще, дорогие игроки? Нужно? Ну, тогда держите тварей побольше и пострашнее — жаль только, что не поумнее. Доходит и до комических ситуаций: охрана лабораторий, например, целиком набрана из нелепых коротышек-смертников.

Истреблять бедняг приходится из достаточно банального оружия — почти все мы уже видели в других футуристических экшенах. Невнятным дополнением служит возможность швыряться предметами при помощи энергоперчаток — ими можно даже дистанционно убивать. Толку, правда, от этого мало — скорее баловство. Не обошлось и без супервозможностей: зрение ночное и «боевое» (не видно ничего, кроме «скелетов» врагов), замедление времени, регенерация, энергощит и так далее. Пользоваться ими, правда, мешает не самый удобный интерфейс — приходится запоминать целую кучу клавиш.

Графика Gene Troopers глаз не радуется. Игра мультиплатформ-



Ух, какая у нас футуристическая пушка! Того и гляди включит двигатели и выпорхнет из рук!

- Издатель
Playlogic Entertainment
- Разработчик
Cauldron
- Издатель в России
Акелла
- Похожесть
Unreal 2
Kreed
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.genetroopers.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.8 GHz, 256 MB, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 MB, 128 MB Video



Судя по цвету жидкости, установкой очистных сооружений в этом заведении никто так и не озаботился.

менная, со всеми вытекающими отсюда ограничениями. Хворают и дизайн — большинство уровней сделано безо всякого вкуса и стиля. В общем, смотреть особо не на что.

Что же касается самой игры... бежать от нее, наверное, не стоит — есть у Gene Troopers и положительные стороны. Например, хоть и маразматический, но по крайней мере оригинальный и способный увлечь сюжет. Или та же самая система супервозможностей: пусть почти все они банальны и избиты, но геймплей все-таки разнообразят.

Однако, несмотря на все это, хита из Gene Troopers не вышло — как ты бедняжку генетически ни модифицируй.

P.S. Локализация? Ну, тексты есть, шрифты — русские, актеры — что-то говорят. И все. Настолько «стандартная» работа — без недостатков, но и без прорывов, что и писать о ней больше нечего.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Похоже, генетика в Чехии развита пока очень слабо: как ни корпели разработчики над своим экшеном — хита из него, увы, не получилось.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😊 😊

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

Акелла

ОДИН ВОИН.

ДВЕ ДУШИ.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES™

Принц Персии

ДВА ТРОНА



UBISOFT™

© 2006 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614



М.видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

25 TO LIFE



Есть мнение, что взрослые — это те же дети, только знакомые с нормами этики. Игроки в таком случае — это дети вдвойне: стоит соседскому «ребенку», в роли которого может выступать бородатый дядя Миша, занять что-нибудь новенькое, как он начинает дергать метафорическую маму за юбку и жалобно хныкать: «Мам, я тоже хааачу такую погремушку!..». Разработчики в долгу не остаются и немедленно удовлетворяют возникающий спрос. Хотите аркаду с ковбоями-геями в главных ролях? Держите! Симулятор дворника с мультиплеером на полторы сотни человек? Забирайте, готово! Онлайн-клон «Тетриса», совмещенный с хардкорной пошаговой стратегией? Не вопрос, сделаем!

Шутки шутками, но иногда действительно кажется, что некоторые разработчики руководствуются исключительно модой и конъюнктурой рынка. Кому был бы нужен вялый шутер с мезозойской графикой, если бы он был не про негров и без хип-хоп-саундтрека?

Четвертак

25 to Life — как раз такая игра. Банальный, затертый всеми кому не лень сюжет о «собаках-копах», «пацанах» из «черного» гетто, подставах и мести, позволим себе опустить, потому что ничего разумного, доброго и тем более вечного он в себе не несет. Сама игра о существовании сюжета вспоминает только в начале, в конце и в промежутках между миссиями. Убогий скриптовый ролик, огрызок текста с описанием произошедших событий — вот и вся любовь.

Игра задумывалась как эдакий **Counter-Strike** для консолей, только с копами и бандитами вместо спецназа и террористов, поэтому сюжет, вероятно, прикручивали в последнюю очередь. Одиночная кампания — то-

скливая пробежка по дюжине «туннельных» уровней (плюс один бонусный), от чекпойнта до чекпойнта. Играть неожиданно сложно. Формально **25 to Life** разрабатывалась сразу для трех игровых систем (PC, Microsoft Xbox и Sony PlayStation 2), но, как это обычно бывает, в расчет принималась только PS2. Об этом можно догадаться уже хотя бы по тому, насколько тяжело обстоят дела с балансом. Пара очередей — и главный герой (а их тут, кстати, несколько) мешком валится в лужу крови. Мышеуправление и звериные рефлекссы, отточенные на **F.E.A.R.**, **Call of Duty 2** и **Quake 4**, не спасают. По всей видимости, в PC-версии разработчики попросту увеличили меткость противников и/или убийную силу их оружия, а игру протестировать не удосужились.

Модель повреждений и прицеливание тоже сделаны через известное место: враги могут откинуть копыта после первого же попадания из снайперской винтовки в пятку, а могут и после пятого — причем все в грудь. Камеры расположены неудачно: дискомфорт испытываешь при стрельбе как от первого, так и от третьего лица. Курсор двигается не слишком-то плавно, но это уже издержки всех портов с консолей. Что раздражает больше всего, так это беспомощность главных героев, когда в них попадают. Стрелять в это время в противников бесполезно — в такие моменты они почти не реагируют на щекотку свинцом, а все попытки выявить, у кого быстрее иссякнет лайфбар, заканчиваются не в вашу пользу. Стрейф помогает мало, поэтому иногда приходится убегать куда-нибудь далеко-далеко и отстреливать гадов из снайперской винтовки. Но даже это не панацея — враги стреляют исключительно метко. Ну какой после этого может быть мультиплеер?..

Трудов **Фрэнка Уильямса**, специально приглашенного эксперта по уличной субкультуре, мы, как ни старались, не заметили. Уровни как уровни, ничего особенного: негритянское гетто, станция метро, казино, тюрьма, гасиенда — своеобразно до зубового скрежета.

Саундтрек включает в себя композиции наиболее видных деятелей гангста-музыки (2-Pac, KRS One, DMX, Ghostface Killah, Mos Def), и это единственное светлое пятно, которое нам удалось обнаружить на тушке **25 to Life**.



Итог кошмарен — еще один синтетический шутер без вкуса, цвета и запаха. На финальном экране инсталлятора **25 to Life** разработчикам надо было сразу предусмотреть пункт «Удаление» — чтобы не мучить себя чтением возмущенных отзывов, а геймеров — необходимостью играть в эту дрянь.

P.S. В разработке **25 to Life** участвовала небезызвестная **Ritual Entertainment** (**Sin**, **Heavy Metal F.A.K.K. 2**, **Star Trek: Elite Force II**). Чего после этого ждать от **Sin Episodes**?.. ■

- Издатель
Eidos Interactive
- Разработчики
Avalanche Software
HWY1 Productions
Ritual Entertainment
- Похожесть
50 Cent: Bulletproof
Max Payne
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.25tolife.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Боеприпасы кончаются на удивление быстро — не успеешь начать стрельбу, как уже надо искать патроны или новый ствол.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

20%

ДОЖДАЛИСЬ?

5462-й шутер «про негров» с участием звезд американского шансона, следующий прямым рейсом «магазин — мусорная корзина».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

5.0

«ИГРОМАНИИ»

REFUSE

АТАКА БРАКА



Дом под крышу набит вооруженным до зубов мусором. Еще немного и хаос выплеснется наружу. Тогда его не остановить. Тотальная зачистка - единственное средство.

- Огромный интерактивный игровой мир, наполненные предметами комнаты, 15 миссий, десятки вариантов прохождения для каждой.
- 8 видов оружия, среди которого рикошетная винтовка, стреляющая за угол, и гвоздемет. Специальное снаряжение.
- Команда из 3 солдат спецназа, управляемых независимо. Каждый солдат обладает особыми навыками благодаря уникальному оружию и снаряжению.
- Десятки видов опаснейших врагов, жестоких, быстрых и метких. Убить их можно, только разобрав на запчасти.

multiSoft
multimedia solutions

ИДДК

<http://refuse.iddk.ru>



© ООО «БИЗНЕССОФТ», Россия, 2006 г.

Оптовые продажи: Москва, 123308, ул. Мневники 6. Тел. : (495) 946-57-98, 946-57-33

МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ



Существуют игры, которые, не будучи хитами, прочно занимают и удерживают свое маленькое, но очень значимое место в сердцах немалого количества фанатов. «Механоиды» — одна из них. Не являясь чем-то сверхоригинальным (ведь по сути это сухопутная интерпретация Elite), игра тем не менее сумела завоевать свою аудиторию и, судя по всему, оказалась достаточно успешной — иначе разработчики не решились бы на создание продолжения.

Ты — машина, я — машина

Со времен первой части на Полигоне многое изменилось. Неизвестный источник породил процесс Реформации, после которого у механоидов появились новые способности. Мир стал совсем другим: некоторые силы (вроде Наблюдателя и Супера) исчезли в неизвестном направлении, некоторые утратили былые могущества. Отныне правила устанавливают новые кланы, ведомые могучими механоидами пятого поколения. Именно в это время на Полигон возвращается полупрофессиональный герой, который

в перспективе способен подмять под себя все существующие кланы и группировки. По совместительству он главный герой игры.

Люди, создавшие сюжет и вселенную игры, заслуживают самой лестной оценки. Поэтому вслушивайтесь, вчитывайтесь и вдумывайтесь. Нет, конечно же, вы сможете комфортно играть и не вникая в местную историю, но удовольствия от процесса в этом случае будет на порядок ниже.

Чем еще примечательны «Механоиды 2»? Само собой, противостоянием кланов — ведь, как можно судить из названия, именно в нем и заключается суть игры. Нам предстоит сколотить собственную «банду» и привести ее к процветанию. Любопытнее механоид в игре подвержен процессу Убеждения, который делает его лучшим другом игрока. Как и положено, этот процесс стоит денег, причем немалых.

Убежденные механоиды — очень ценный ресурс. Начнем с того, что их можно просто рассадить по глайдерам и отправить в «большой мир» на заработки. Но куда интереснее собраться в стаю и повернуть что-нибудь этакое — то есть дать окружаю-

щим плюх. Для управления командой есть специальный командный интерфейс с богатыми возможностями. Жаль только, что искусственный интеллект регулярно нас подводит, — из-за его ошибок и нежелания понимать команды совместные действия нередко превращаются в форменный балаган.

Впрочем, нет ничего страшнее отряда вооруженных разгильдяев! Итак, кому же мы будем давать плюх? Ответ напрашивается сам — конкурентам! Игровой мир поделен на сектора, за которые борются сразу несколько кланов. Как одержать над ними победу? Существует целых два способа. Первый — уничтожать глайдеры противника и Убеждать его механоидов. Второй — захватывать постройки, помещая в них своих механоидов. Для успешной игры, разумеется, придется умело сочетать оба подхода.

В остальном «Война кланов» — те же самые первые «Механоиды». Серьезных изменений помимо системы кланов и нового сюжета практически нет. Ну, ввели аж три разновидности игрового рейтинга. Ну, дорабо-

Издатель

1C

Разработчик

SkyRiver Studios

Похожесть

Механоиды

Elite

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Один DVD/Три CD

Сайт игры

www.aim2.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2,5 GHz, 768 Mb, 128 Mb Video

тали ролевую систему. Ну, еще кое-что по мелочи поменяли. Но серьезного влияния на геймплей все это не оказывает.



От основной проблемы игра, к сожалению, тоже и не избавилась — несмотря на внушительное число локаций и миссий, она быстро приедается. Вторым «Механоидам» не хватает увлекательности, которая могла бы удержать игроков до завершения сюжета. Этим отчасти и обусловлена сравнительно невысокая финальная оценка.

Впрочем, если вы сторонник свободы действий, можете смело приблизить игру на полбалла к совершенству. Если же ко всему прочему вы играли в первых «Механоидов», да еще и остались довольны — увеличивайте оценку на целый балл. Не первое и не второе? Что же, в таком случае вы рискуете слишком быстро заскучать. ■



Так вот ты какой, северный олень!



Только что мы захватили еще одну базу. А значит, наш клан стал еще чуточку богаче.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохое продолжение неплохой игры. Новички могут клюнуть на пресловутую свободу действий, фанатов же наверняка заинтересует интересная система кланов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
7,5
“ИГРОМАНИИ”

PANZER ELITE ★ ★ ACTION ★ ★

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огнем!»
«РС Игры»

СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria. Developed by ZootFly LLC
© 2006 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>; Розничная продажа в магазинах

М.бигео

RAT HUNTER



В то время как все прогрессивное человечество живет в 2006 году, некоторые особо ностальгирующие товарищи никак не желают покидать «славные девяностые». Такие люди существуют и в игровой индустрии. Пока остальные наслаждаются качественным геймплеем, глубоким и нелинейным сюжетом и шикарной графикой, умами ретроградов владеет волшебное слово «КРОВИЩА». Именно эти люди и создали игру **Rat Hunter**. Жаль только, что даже КРОВИЩА у них хватило лишь на обложку диска...

Маленький мальчик нашел пулемет...

Наличие в игре подобного рода сюжета, в принципе, необязательно. Однако в компании **Secret Sign** легких путей не ищут и выкатывают на-гора следующую историю. В отдаленном будущем журналист с суицидальными наклонностями по имени Бутч Грид (какая смертельная комбинация, а?!) отправляется на некую промышленную планету, где начали неожиданно исчезать люди. Прибыв на место, он для пущей радости решает устроиться на ра-

боту в местную службу отстрела мутантов. И понеслась.

Надо сказать, что местный сюжет не так уж и плох. Да, банален, но не глуп и не вызывает острого раздражения. В отличие от остальной игры. Ведь, как уже было сказано, творческий полет разработчиков игры прервался где-то в прошлом веке. Помните, как там было? Есть точка А. Есть точка Б. Расстояние между ними игроку необходимо преодолеть. Мешать этому будут толпы бестолковых врагов, помогать — хаотично разбросанные заботливыми разработчиками бонусы. Вот, в общем-то, и все. Припомнили? Так вот, здесь — точно так же. Впрочем, пара особенностей все-таки наблюдается. Во-первых, нет аптечек. Вместо них — местный наркотик под названием руум. Эта субстанция, в обилии разбросанная по уровням, не только восстанавливает здоровье, но и способна замедлить время. А если съесть штук восемь сразу, получите передозировку, которая выражается в диком искажении изображения на экране и, как ни странно, возможности убивать всех врагов одним мановением руки. Короче, потребление наркотиков здесь — ключ к нечеловеческим способностям. Чувствуете размах?

Вторым нововведением предлагается считать местный физический движок. Непонятно зачем, но нам дается возможность поднять и бросить куда-нибудь практически любой не привинченный к полу объект. Причем габариты роли не играют: в воздух легко взлетают и картонные коробки, и стальные контейнеры. Какое же применение можно найти этой способности? Авторы, видимо, полагают, что мы начнем швыряться предметами обихода в противников. Однако урон такие броски наносят совсем небольшой, а сама процедура подъема занимает время, за которое нашего героя вполне могут успеть превратить в мелкаячеистое сито. Одним словом — грустно. Да и некрасиво: на взрывы и пинки местные объекты реагируют как-то вяло. А на некоторых врагов (конкретнее — на местную негуманоидную фауну) законы физики вообще не распространяются.

Иногда унылые прогулки по коридорам сменяются не менее унылыми поездками на местных транспортных средствах. Разницы, в принципе, никакой: раньше шли и стреляли, теперь едем и стреляем. Никакого интереса данный этап игры не представляет.

Вот, собственно, и все. Хотя нет, погодите. Как же обстоят дела с КРОВИЩЕЙ, о которой нам так долго говорили в рекламе и аннотациях? Да никак они не обстоят, если честно. Местные монстры умирают без лишнего пафоса, а люди на поверку оказываются наполненными каким-то газом красного цвета. Будучи выпущенным на волю вашей меткой пулей, этот газ разъедает несчастных изнутри и в считанные секунды от них не остается и следа. Отряд не заметил потери бойца.



Игра получилась откровенно слабая. Попытки авторов «осов-



Девочки собрались на войну. И оделись, разумеется, самым подобающим образом!

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Надпись «КРОВИЩА» на обложке никогда еще не спасала игрока от скуки. Особенно если этой самой КРОВИЩА в игре и нет.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 3.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

5,5

«ИГРОМАНИИ»

ВЕРНЫЕ СВОЕМУ СЛОВУ, ВІНОГРАДАРИ ЯЛТЫ ВСЁ ЛУЧШЕ И ЛУЧШЕ УХАЖИВАЮТ ЗА НАСАЖДЕНИЯМИ. КОЛХОЗНИКИ И РАБОТНИКИ СОВХОЗОВ СОРЕВНУЮТСЯ ЗА ПЕРВЕНСТВО, ЗА ПОЛУЧЕНИЕ ОБИЛЬНОГО УРОЖАЯ НА ВСЕЙ ПЛОЩАДИ ПЛАНТАЦИЙ, ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ СВОИХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ В ПИСЬМЕ ТОВАРИЩУ СТАЛИНУ.

МНОГО ТВОРЧЕСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ ПРОЯВЛЯЮТ ВІНОГРАДАРИ В СТРЕМЛЕНИИ ПОРАДОВАТЬ РОДИНУ ОБИЛЬНЫМ УРОЖАЕМ. УЖЕ ТЕПЕРЬ ВИДНО, ЧТО ВЛАГОНАКОПИТЕЛЬНЫЕ КАНАВКИ, СДЕЛАННЫЕ НА ПЛАНТАЦИЯХ БРИГАДЫ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА А.Г. КУШНАРЁВОЙ (СОВХОЗ "ГОРНЫЙ"), ДАДУТ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ПРИБАВКУ УРОЖАЯ. ЭТОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВО – БОЛЕЕ СИЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ КУСТОВ, ПРИРОСТ ЛОЗ, БОЛЕЕ ПОЛНОЦЕННАЯ ЗАВЯЗЬ ГРОЗДЕЙ. КОЛХОЗНИКИ СЕЛЬХОЗАРТЕЛИ ИМЕНИ ЛЕНИНА, ПОБЫВАВШИЕ НЕДАВНО НА ПЛАНТАЦИИ КОЛХОЗА ИМЕНИ КУЙБЫШЕВА, МНОГОЕ ВОЗЬМУТ ИЗ ОПЫТА УХОДА ЗА ВІНОГРАДНИКАМИ В БРИГАДЕ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА М.А. УДОВИЧЕНКО. ЗДЕСЬ НА ВЫСОКОМ АГРОТЕХНИЧЕСКОМ УРОВНЕ И В СЖАТЫЕ СРОКИ ВЫПОЛНЯЮТСЯ ЛЕТНИЕ РАБОТЫ НА ПЛАНТАЦИЯХ.

ВО-ВСЕОРУЖИИ ВСТРЕТИТЬ УБОРКУ – БОЕВАЯ ЗАДАЧА КОЛХОЗОВ И СОВХОЗОВ. ХОРОШО ПОДГОТОВИМСЯ К УБОРКЕ, ТОВАРИЩИ ВІНОГРАДАРИ! ПРОВЕДЕМ ЕЕ ВО-ВРЕМЯ, БЕЗ ПОТЕРЬ, С ЧЕСТЬЮ ВЫПОЛНИМ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА В СОЦИАЛИСТИЧЕСКОМ СОРЕВНОВАНИИ!

Фирма «1С» и студия snowball.ru представляют новый проект
компании Paradox Interactive – продолжение легендарной стратегии «День Победы II»!

www.snowball.ru/voina

Март 2006

ЖМУРКИ



Недавно автору этих строк пришлось (по долгу службы) впасть в детство: я играл в... жмурки. Правила, правда, оказались весьма необычными: вместо колокольчиков были пистолеты, вместо других игроков — толпы разъяренных бандитов, а глаза при этом предлагалось открыть как можно шире. Да-да, именно так выглядит известная детская игра в исполнении команды Gaijin Entertainment.

Раз пошли на дело...

Формально «Жмурки» — игра по кинолицензии. Оригинальный фильм (комедия про лихие бандитские будни начала 90-х годов прошлого века) вышел на экраны летом прошлого года. Но не беспокойтесь: помимо межуровневых роликов и главных героев, о кинематографическом прошлом игры ничего не напоминает. То есть вообще. Ни вам знакомых сцен, ни связи с сюжетом картины (хотя на упаковке утверждается обратное), ни голосов актеров на озвучении — ни-че-го.

Почему же так происходит? Ответ прост: лицензия — еще

один способ привлечь внимание к игре и оправдать выбранную тематику. На самом же деле хитрые диверсанты-разработчики предлагают нам «мясной» экшен в духе Alien Shooter и Crimsonland.

С первых же секунд игры фанаты этих аркад почувствуют себя как дома. Расклад до безобразия прост. Есть главный персонаж. Есть изометрическая перспектива. Есть оружие. И толпы, толпы, толпы врагов. Задача проста — бегать по уровню и лихорадочно отстреливаться от орды безмозглых противников. Из врагов иногда выпадают оружие и различные бонусы. Периодически мы набираем определенное количество опыта (здесь он называется, естественно, «авторитет») и можем выбрать себе какой-нибудь нехитрый бонус из предложенного списка. Со временем появляются новые виды дуболомов, открывается новое оружие... и так до победного финала, друзья.

Чем же выделяются «Жмурки» из безликой массы однотипных проектов? Например, антуражем. Игру действительно старались стилизовать «под девя-

ностые»: малиновые пиджаки, нелепого вида кепки, ракет продуктовых палаток... В какой-то момент нам предлагают устроить «разборки» с бандой негров. Откуда во времена «первоначального накопления» взялось такое количество чернокожих «бразерс» — решительно непонятно. Но смотрятся в игре они очень и очень странно.

Второй местный ляп — это музыка. В «Жмурках» нас ждут треки, которые вызывают самые противоречивые чувства. К творчеству Жанны Агузаровой и Гарика Сукачева претензий у нас, в общем-то, нет. А вот блатной «рэп» отечественного разлива «Жмуркам» совершенно не подходит. Во-первых, подобные мелодии не идут ни в какое сравнение с хип-хоп музыкой из западных игр. Во-вторых, в оригинальном фильме рэпа не наблюдалось вообще. Зачем его записали в игру — опять же, решительно непонятно.

Есть недочеты и в геймплее. Наличие двух главных героев — чистой воды фикция, разницы между ними практически не замечаешь. Точно так же обстоят дела и с «ролевым» элементом:

- Издатель: 1С
- Разработчик: Gaijin Entertainment
- Похожесть: Alien Shooter: Fight for Life, Crimsonland
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Три CD/Один DVD
- Сайт игры: www.gaijin.ru/projects/jmurki.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

особых преимуществ от бонусов не ощущается. Более того, приобретенные улучшения сбрасываются после окончания уровня — странное, если честно, решение.

Графика в «Жмурках», в отличие от того же Alien Shooter, трехмерная. Технологии очень простые, впрочем, для игры, где весь игровой процесс заключается в отстреле всего, что шевелится, возможностей движка более чем достаточно — разве что системные требования несправедливо завышены.



И тем не менее у «Жмурок» есть одна сильная сторона — эта игра затягивает. Затягивает тем же, чем затягивали Alien Shooter и Crimsonland, — простым, но веселым и «мясным» геймплеем. ■



Мужики! Бросайте свой ракет, гуманитарную помощь привезли!



Да-а-а, душевно сегодня в кафе посидели...

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

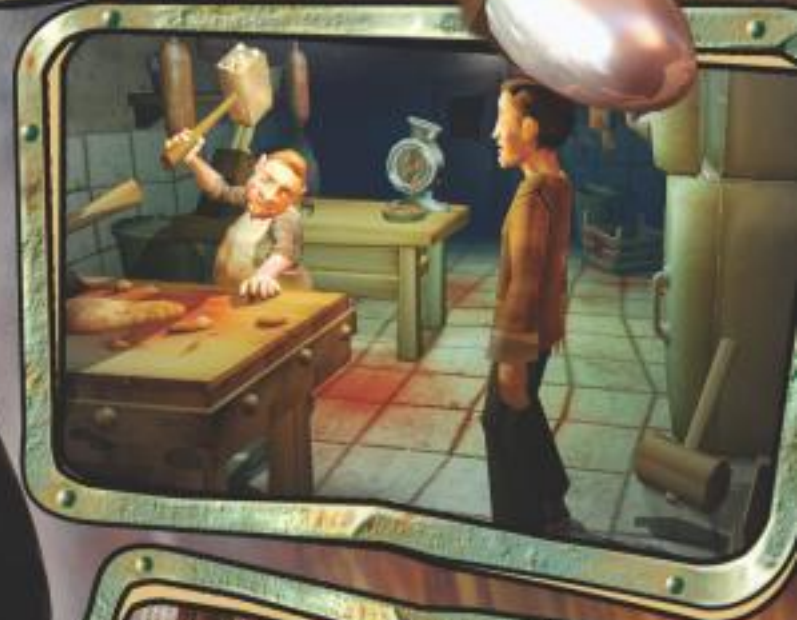
ДОЖДАЛИСЬ?
Море мяса, кровищи и фрагов. А больше-го для подобной игры и не надо.

- ГЕЙМПЛЕЙ: 7.0
- ГРАФИКА: 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: 5.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7.0

РЕЙТИНГ

6,0

“ИГРОМАНИИ”



★ Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту

Более 15 видеороликов,
созданных в лучших
традициях современных
комических мультфильмов

★ Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль

Около 30 различных локаций



ВУДΕΘΛΕΗΔ

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 "Akella", © 2006 "Cinemax",
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Аелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Akella

ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР МАГИИ

Минувший февраль стал воистину драматическим месяцем: все прогрессивное человечество с трепетом следило за драматическим бета-тестированием **Heroes of Might & Magic V**, а товарищи из **Ubisoft**, не выдержав волны гневных писем, отложили таки выход долгожданной стратегии еще на полгода.

На фоне всех этих бурь как-то совсем неожиданно граждане из никому неизвестной студии «Альфакласс» при поддержке «Нового Диска» взяли да и выпустили игру «Герои Мальгримии», которая при ближайшем знакомстве оказалась достойной продолжательницей дела Heroes of Might & Magic.

Наш ответ Чемберлену

Уши именитой серии в «Героях Мальгримии» торчат буквально отовсюду. Перед вашим орлиным взором расстилается глобальная карта, где, собственно, и разворачиваются основные события. На ней в изобилии разбросаны артефакты, необходимые для процветания государства ресурсы, лесопилки, шахты и так далее. Кругом бродят вата-

ги злобных монстров, охраняющих любое мало-мальски ценное место и с воплями набрасывающихся на неосторожных путников. Знакомо, не правда ли?

В начале игры под вашим командованием оказывается один хилый герой, который таскает с собой хлипкую армию. Ясное дело, такая компания не способна справиться даже с роем мух, не говоря уже о здешних злодеях, поэтому первым делом надо отыскать полянку поуютней и построить... город. Да, господа, в отличие от «Героев» тут города надо не только захватывать, но и строить. Поселения не только обеспечивают стабильный и, главное, немаленький ручеек золота в казну — в них можно набирать рекрутов и затем превращать в солдат.

Обратите внимание, что за деревеньками надо постоянно следить, ибо от уровня развития поселения зависят и количество ежедневного золота и рекрутов, и доступные для постройки здания. Чем больше город, тем больше можно возвести зданий.

Радует, что в каждом поселке вы самолично определяете, сколько процентов от ежеднев-

ных налогов пойдет в государственную казну (эти деньги в любой момент можно перевести на счет любого поселения), а сколько «осядет» в городском бюджете. Кроме того, можно регулировать процент жителей, которые отправятся служить в армии.

Кстати говоря, грозную дружину создать непросто. Для начала рядом с городом надо отгрохать замок, затем собрать толпу новобранцев и отправить их в этот самый замок на обучение. Только после этого, спустя пару дней, в ваше распоряжение поступит сотня-другая лучников (например).

Сражения в игре проходят по вполне классической схеме, как в тех же «Героях»: есть ваша армия, и есть толпа врагов, которых надо порвать на британский флаг. Поле боя нешуточных размеров, так что места вашему тактическому гению хватит.

К сожалению, в техническом плане «Герои Мальгримии» явно не удалась. Здешняя графика — сущий кошмар: кривая анимация персонажей, полное отсутствие спецэффектов, низкодетализированные модели

- Издатель: Новый Диск
- Разработчик: Альфакласс
- Похожесть: Серия Heroes of Might and Magic King's Bounty
- Мультиплеер: Hot-seat
- Количество дисков: Два CD
- Сайт игры: www.malgrimia.kh.ua

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

юнитов. Нонсенс, конечно, но даже на глобальной карте музыка не играет. Готовьтесь к тому, что путешествовать предстоит в гробовой тишине.



«Герои Мальгримии» — это ни в коем разе не Heroes of Might & Magic. Весовые категории разные. Игра, вышедшая из-под пера «Альфакласс», неплоха, но предназначена она исключительно для настоящих адептов жанра пошаговых стратегий, которых не смутят запутанный интерфейс, аскетичная графика и странная музыка, звучащая только во время битвы. При всем при этом «Герои Мальгримии» отличаются действительно интересным и глубоким геймплеем, который, правда, смогут оценить далеко не все — не все будут мириться с минусами игры. ■



Сражения проходят в до боли знакомых декорациях.



Отличное место для постройки города — кругом горы и всего одна узкая тропинка.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра от фанатов и для фанатов. Наплюйте на убогую графику, забудьте про неудобный интерфейс и просто наслаждайтесь интересным и чертовски глубоким геймплеем.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

6,5

“ИГРОМАНИИ”

ОДНАЖДЫ
ЧЕЛОВЕ-
ЧЕСТВУ
ПРИДЕТСЯ
НАЧИНАТЬ
ВСЁ ЗАНОВО...

Из глубин вселенной
вышли загадочные
создания. Считалось, что
существуют они только в
детских сказках и древних
пророчествах.

Говорили, что они
обладают невероятными
способностями.

И им предназначено спасти
всех живых существ.

И имя этих созданий было -
люди.



ADVENTTRILOGY.COM

A D V E N T
R I S I N G

ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА

(GamePro)

ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ
ЭТОГО СЛОВА
(Play)

ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА
(IGN)



BRADY GAMES
TAKE YOUR GAME FURTHER



GLYPH X



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by GlyphX Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".
Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

Пять лет назад... помните ли вы то время? Лично я в том году купила себе новый компьютер. С непередаваемым чувством собственного превосходства я являлась в магазин за очередным диском, точно зная, что какие бы системные требования на нем ни стояли, мой «железный конь» соответствует им на все сто и даже двести процентов.

Так что к выходу долгожданных «**Проклятых земель**» (а их, если вы вдруг не знаете, действительно очень ждали) я была абсолютно готова. Да, «Проклятым землям» было чем похвастать. Одна из первых действительно трехмерных ролевых игр, безумно красивая, обаятельная, захватывающая и плюс ко всему — сделанная российскими разработчиками.

Игра была пройдена за три незабываемых дня. Увы и ах, последовавшие затем три года ожидания не принесли ни одной весточки о выходе продолжения, за четвертый год о «Проклятых землях» было и вовсе забыто, и тут...

Бывает же такое!

Через пять лет случилось то, о чем так долго твердили болельщики... простите, фанаты. Продолжение истории «Проклятых земель», начатое как обычное (хоть и очень масштабное) фанатское дополнение, в результате выросло в самостоятельную игру, к которой уже даже неприемлемо понятие «аддон».

История подается таким образом, что мы постоянно ловим себя на некоем дежавю: кажется, тут мы уже были... а эти руины подозрительно знакомы... а этот персонаж — его случайно не было в первой игре? Даже и не сомневайтесь — был. И если вы сейчас со страшной силой напряжете память и вспомните, чем занимались в этом мире пять лет назад, то с удивлением обнаружите, что не все ваши деяния заслуживают похвалы, а кое-что придется исправлять постфактум.

Впрочем, пора прекращать говорить загадками и банально рассказать игровую историю. Итак, вы — молодой джун Кир, сбежав-

ший из рабства презлющего волшебника Фиреза. Живет этот богмерзкий злыдень на аллоде Джигран, и царит там вечная унылая осень. Главгерой, как и положено хорошему парню, чуть что мчитесь уничтожать вселенское зло и спасать из рабства свою семью. Только сначала придется немного подучиться размахивать железками и выделывать всяческие хитроумные магические пассы — ибо Фирез злодей серьезный, и дилетантский подход к его ликвидации добром не закончится.

На сей раз наш герой путешествует в компании с чудесной спутницей по имени Кель. Чувствуете, чем пахнет дело? Правильно чувствуете: романтическая линия имеет место быть, да еще и не просто так, а как одна из сюжетных. Кстати, сюжет «**Затерянных в Астрале**» сделал первые шаги к нелинейности — пусть робкие и слегка неуклюжие, но в оригинале-то и их не было. Иногда у вас будет выбор, как пройти очередное задание; тут же оговоримся, что права выбора реплик в диалогах вам все равно не дадут.

Большую часть времени в первой игре занимало терпеливое ползание на пузе и просчет стратегических моментов вроде: «так, мы час наблюдали за охранником и теперь знаем, что если всадим ему кинжалом в спину в дальней точке маршрута, остальные ничего не увидят и не услышат». Вторая игра в этом отношении попроще, в основном, благодаря возможности получить огневую поддержку в лице десятка-другого наемников. Но опять добавим ложку дегтя — искусственный интеллект ваших сподвижников оставляет желать лучшего. Рано или поздно возникнет момент, когда вам зверски захочется на несколько минут перекинуть уровень сложности



Железное чудо в детстве злоупотребляло «Растишкой». Поэтому теперь не пролазит в дверные проемы и регулярно обижается на жизнь...



- Издатель
Nival Interactive
- Разработчики
Matilda Entertainment
Nival Interactive
- Похожесть
Аллоды: Печать тайны
Аллоды 2: Повелитель душ
Проклятые земли
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Два CD
- Сайт игры
www.nival.com/evilstands_ru/add

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
CPU 233 MHz, 64Mb, 8Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CPU 500 MHz, 128Mb, 32Mb Video



Нет, это не злобный трехглазый инопланетянин. Это старичок-лесовичок.

ти на минимум и поскорее пройти «проблемную зону», благо эта возможность доступна в любое время и в любом месте.



Хотелось бы мне не писать эти строки, но придется. Эх!.. Как вы уже наверняка поняли, сейчас я буду вынуждена проехаться асфальтоукладчиком по бодрому заверениям разработчика о том, что игра выглядит красиво и современно.

Скажу просто: я люблю **Fallout**. Я очень люблю **Fallout**. Но даже под пытками я сейчас не смогу сказать, что он выглядит современно, ибо это будет неправда. Так и тут — можно добавить пару полигонов там и сям, сделать косметическую подтяжку текстур там и здесь, но движок пятнадцатилетней давности это не спасет.

Фанатов такие мелочи не останавливают, а все остальные могут просто тихо радоваться, что уж эта-то игра однозначно пойдет на вашем компьютере, в отличие от грядущих **The Elder Scrolls IV: Oblivion** и **Gothic III**. Пока их еще нет, почему бы и не скоротать вечерок-другой в ностальгии по дням давно минувшим и играм давно ушедшим?.. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Продолжение одной из лучших ролевых игр пятнадцатилетней давности с биркой «Сделано в России и с любовью». Выйди игра три-четыре года назад — был бы однозначный хит.

- ГЕЙМПЛЕЙ
★★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА
★★★ 3.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

§12 КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II

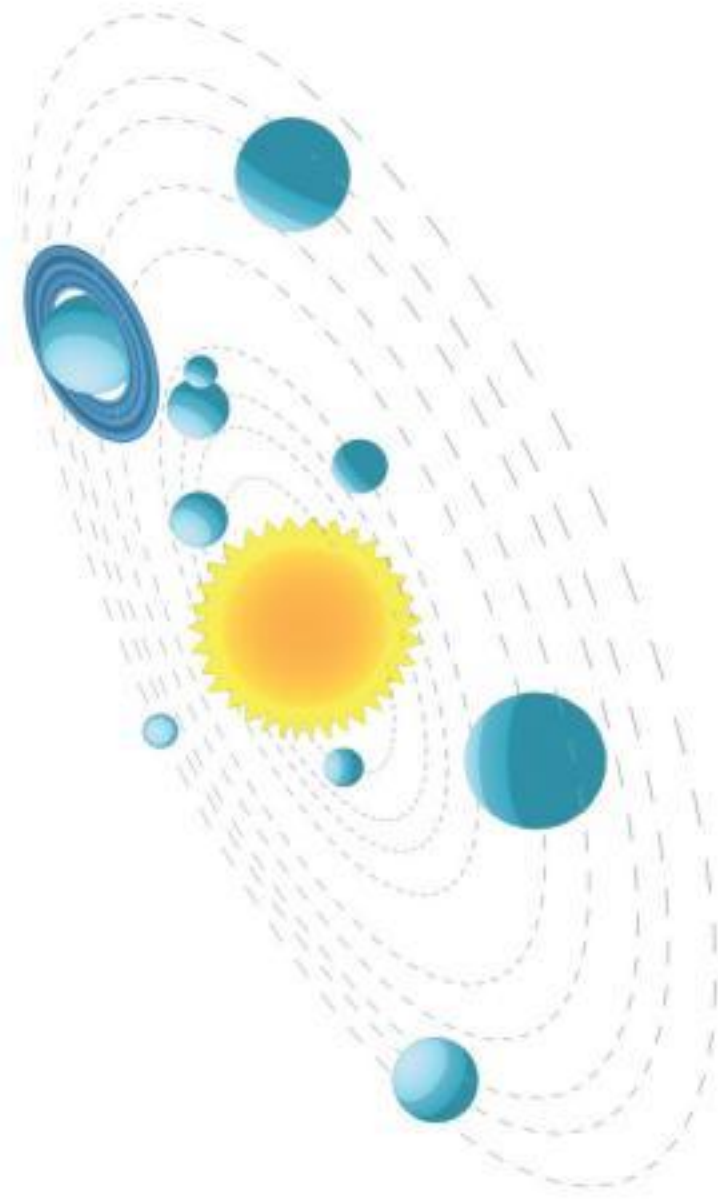


Рис. 142

12.1 Давно известно, что глобальные космические стратегии выделены в уникальную нишу среди стратегических игр. В числе их поклонников много известных людей, таких как Галилео Галилей, Анакин Скайуокер, Павел Глоба и другие. Подобных стратегий немного, но их имена известны всем: Master Of Orion, Galactic Civilizations, Imperium Galactica. Вы уже знаете из предыдущего параграфа, что весной 2006 года этот список пополнится походовой стратегией «Космическая Федерация II». В этом разделе мы подробнее остановимся на этой игре.

! В России проект представляют фирма «1С», студия snowball.ru и компания Paradox Interactive.

12.2 В новой игре вам предстоит создать мощное государство, которое станет доминирующей силой в галактике. Для того, чтобы захватить власть в своей звёздной системе (например, Солнечной, рис.142), вы сможете воспользоваться любым методом достижения доминирования: военной экспансией, дипломатией, научным или культурным превосходством. Чтобы рассчитать эффективность ваших действий по захвату галактики, воспользуйтесь формулой Варделла:

$$V_{\Gamma} = \frac{A(\Delta d + c^2)}{T_{\Pi}} S_o,$$

где V_{Γ} – скорость захвата галактики
 A – военная мощь
 Δd – дипломатическое преимущество над противником
 S_o – степень развития науки
 c – уровень культуры нации
 T_{Π} – общее время игры



Вопросы и задания для домашней работы

1. Каково оригинальное название «Космической Федерации II»?
2. Сколько «Выборов редакции» получила первая часть игры?
3. Что является уникальной особенностью «Космической Федерации II»?
4. Формула доминирования Варделла и её вывод?

MOTOGP 3



ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Лорис Капиросси? Нет? Макс Бьяджи? Нет? Может, Валентино Росси? Снова нет? Что ж, даже в этом случае вы еще не потеряны для мотоспорта. Более того, самое время начинать знакомство! И сделать это лучше всего при помощи игры **MotoGP 3: Ultimate Racing Technology**. Сначала несколько заездов в новом аркадном режиме, а потом... потом можно попробовать и симулятор.

Вам неинтересен мотоспорт? Все равно стоит обратить внимание на эту игру — и мы сейчас объясним, почему.

С трека на улицы

Традиционно сериальные авто- и мотосимуляторы (к которым относится и MotoGP 3) мало чем отличаются от предшествующих: ну, сделали графику наряднее, ну, увеличили количество доступных болидов, ну, добавили новых треков. На этом обычно нововведения и заканчиваются. MotoGP 3 — исключение из правил, причем как приятное, так и не очень.

Начнем с плохого. Дело в том, что из игры исчезло сразу несколько старых режимов. Во-первых, сгинул увлекательнейший Stunt Mode, в котором необходимо было выполнять разнообразные трюки на мотоцикле. Во-вторых, как ни странно, пропали тренировочные упражнения — на смену им пришло малополезное и неубедительное обучение азам езды. На этом разработчики, слава богу, остановились.

Ну а теперь хорошее — новый режим, который называется «Экстрим». Чем он отличается от «Гран-при» — другого основного режима MotoGP 3? Да практически всем! Главные черты «Гран-при»: настоящие гонщики, лицензированные байки, лицензированные треки, очень высокая сложность и реалистичность. «Экстрим»: выдуманные гонщики, выдуманные мотоциклы, треки, проложенные по улицам выдуманных городов, и сложность на уровне веселых покатушек. «Гран-при» недалеко ушел от аналогичного режима в MotoGP 2 — нам все также предстоит на-

страивать свой болид перед гонкой, проходить квалификацию, учиться отдельно использовать передний и задний тормоза на поворотах, припадать к щитку на длинных прямых и далее, далее... «Экстрим» всего этого «ужаса» лишен. У данного режима другие цели: и на мотоцикле дать покататься, и в то же время не напрягать игрока слишком уж сложными правилами. Балом здесь правят футуристические байки, неон ночных городов и безбашенная езда. Особенно, по сравнению с «Гран-при», поражает окружение: после скупых пейзажей мототреков сложная архитектура ночных мегаполисов и потрясающей красоты пригороды смотрятся необычно и свежо.

Но, как ни странно, кататься интереснее все-таки в режиме «Гран-при». И дело даже не в том, что «Экстрим» слишком легок, — играть в него, в первую очередь, скучно. И на то есть две причины. Во-первых, чересчур простая физика. Порой создается впечатление, что она здесь отсутствует в принципе, — чтобы, например, упасть со своего железного коня, надо либо столкнуться со стеной лоб в лоб, либо нарочно налететь на соперника. В том же самом «Гран-при» разбиться можно, просто «завалив» мотоцикл в повороте. Увы, из-за простой физики в «Экстриме» теряется большая часть азарта — зачем стараться, если можно просто переть напролом? Вторая проблема — плохой дизайн трасс. Разработчики слишком увлеклись поворотами и виражами — разогнаться банально негде. «Гран-при» в этом плане куда продуманнее и интереснее. Что, впрочем, логично — ведь этот режим разработчики оттачивают уже на протяжении нескольких частей.



Стритрейсинг по-байкерски: ночной город, огромные скорости, крутые виражи. Все как у «старших братьев»!

Издатель

THQ

Разработчик

Climax Studios

Издатель в России

Бука

Похожесть

Серия MotoGP

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Количество дисков

Два CD

Сайт игры

www.motogpthe game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Ох, сейчас кто-то головушкой ударится!

Порадовала и графика: четкие текстуры, качественные модели, хорошие спецэффекты, потрясающая динамика. Все это подкреплено очень неплохим звуком — причем говорим мы как о саундтреке, так и о озвучке самих мотоциклов.



Что в итоге? MotoGP 3 — серьезный мотосимулятор, который, однако, подойдет даже тем игрокам, кто мотоспортом никогда и не увлекался. Кататься на байках очень даже весело и интересно — уж поверьте нам.

P.S. Отметим достаточно хорошую локализацию от компании «Бука»: аккуратные шрифты, грамотный перевод технических терминов, отличный подбор актера, озвучившего инструктора. Очень хорошо, что названия мотоциклов оставили на английском, — так понятнее. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень качественный мотосимулятор: красивый, продуманный, с невысоким «порогом вхождения».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

7,5

«ИГРОМАНИИ»

НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК

Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND™

th-american-wasteland.com

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
САУНДТРЕК
С УЧАСТИЕМ
MY CHEMICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY,
TAKING BACK SUNDAY
и других КЛАССИКОВ ПАНКА!



полная свобода передвижения



выберите по своему вкусу
внешность героя и доску



освойте новые эффектные трюки



Скейт или велосипед?
выбирайте сами

ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

PC
CD-ROM
SOFTWARE



aspYR

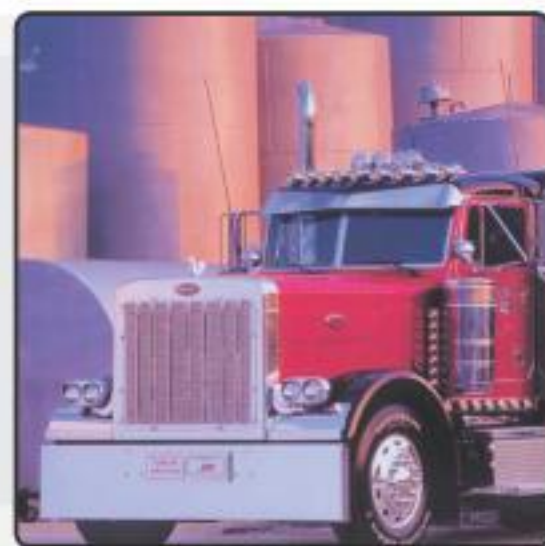
NEVERSOFT

ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

HARD TRUCK TYCOON



Вы заметили, друзья, что в последнее время появляется очень мало достойных экономических симуляторов-тайкунов? Почему? Сложный вопрос. Нам, например, кажется, что тайкуны нынче просто не умеют делать. Все свежие проекты в этом жанре (за исключением **Chris Sawyer's Locomotion** — да и то с его выхода уже много нефтедолларов утекло) не чета законодателям мод — сериям **Railroad Tycoon**, **Transport Giant** и **Transport Tycoon**. И наша сегодняшняя гостья — игра **Hard Truck Tycoon** — очередное тому подтверждение.

По дорогам Америки

США. 1960 год. Дороги. Грузы. Маленькая автотранспортная компания, во главе которой встает игрок. Такова завязка **Hard Truck Tycoon**. Теперь наша цель — к 2000 году вывести свою фирму в лидеры. Сделать это — вы удивитесь! — совсем несложно. Суть игры проста, как устройство венка. Строим станцию технического обслужива-

ния, покупаем грузовики, нанимаем водителей, возводим терминалы отгрузки и приема товаров, ищем контракты на перевозку грузов, прокладываем маршруты и... все. При необходимости (а она, поверьте нам, появится) — повторяем вышеописанную процедуру много-много раз.

Что еще? Да ничего, в общем-то — будете смеяться, но на этом месте описание игры можно и заканчивать. Грузы перевозятся, денежки каплют на счет, а мы потихоньку развиваем подконтрольное предприятие. Единственное, что несколько усложняет жизнь, — так это необходимость искать новые контракты и следить за состоянием автопарка и активностью конкурентов. Скучно, однако.

Не спасают ситуацию и три игровых режима: «свободный», «стандартный» и «кампания». Разница между ними минимальна — в «кампании», например, надо обязательно выполнять все выдаваемые игроку «сюжетные» контракты. Не доставили триста тонн грузов в Даллас к январю

1971 года — все, конец игры. В «свободном» режиме ситуация полностью противоположная — все контракты приходится искать самостоятельно. Наконец, «стандартный» режим является чем-то средним — в нем есть и то, и другое.

На некоторое время игрока может увлечь микроменеджмент. Всего в игре тридцать моделей грузовиков — к большинству из них, правда, мы получим доступ не сразу. Любой «трак» — и это самое интересное — можно настроить под свой вкус. Каждая модель, прямо как в заправской ролевой игре, обладает целым набором характеристик. Есть, например, две основных специализации: фургон и тягач. Первый маневренный и быстрый, но с малой грузоподъемностью, второй же способен перевозить огромное количество груза за одну ходку, но из-за небольшой длины ему трудно маневрировать в крупных городах — а это чревато частыми авариями. Или, например, тип кабины — одиночная или со спальником. Во втором случае цена грузовика существенно возрастает, но зато его можно смело ставить на длинные междугородние маршруты, назначая не одного, а сразу двух водителей — такому экипажу не придется останавливаться на ночлег, поэтому скорость перевозки возрастет почти вдвое. И конечно же, не оставлен без внимания тип кузова. Надо везти мусор — ставим мусоровоз, продукты — рефрижератор. И так под каждый тип перевозимого груза: фургон, самосвал, цистерна и т. п.

Отдельная история — найм водителей. Все они обладают определенным опытом, который влияет как на их заработную плату, так и на сохранность груза. Кроме того, далеко не у каж-

- Издатель: Бука
- Разработчик: G5 Software
- Похожесть: Серия Railroad Tycoon, Серия Transport Giant
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Количество дисков: Один CD
- Сайт игры: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=170

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



Один из конкурентов оккупировал порт. И как видно, не зря — грузовики ходят табунами.

дого шофера есть права на вождение фургона или тягача, а также специальные разрешения на перевозку продуктов и опасных грузов. Впрочем, за небольшое количество денег любого водителя можно мгновенно научить чему угодно.

К сожалению, микроменеджмент способен увлечь всего на несколько часов. Экономическая часть, как уже было сказано выше, надоедает еще быстрее. Не радуется, в конце концов, и графика: мертвая двумерная картинка с однообразными зданиями и практически полным отсутствием анимации — это точно не наш выбор.

В итоге из всех этих составляющих и складывается то, что называют столь избитым словосочетанием «игра на вечер». **Hard Truck Tycoon** банально не хватает глубины, чтобы увлечь игрока на сколько-нибудь долгое время.



Утро типичного бизнесмена начинается с такой вот чехарды из окон.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра в чем-то похожа на работу дальнотойщика — долгая и однообразная, как дорога. Различие лишь одно: у дороги есть своя романтика. У **Hard Truck Tycoon** — увы, нет.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

АЛЬПИЙСКИЙ ПАТРУЛЬ

ВЕРСИЯ 4.0

СПАСЕНИЕ ВАШИХ ЖИЗНЕЙ —
ЭТО ИХ РАБОТА!

В основе игры - самый дорогостоящий проект австрийского ТВ!



© RTL Television 2006, marketed through RTL Enterprises GmbH. © 2006 by 49Games GmbH All rights reserved. © 2006 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

М.Видео

КАК КАЗАКИ МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ



Эх, откуда только не черпают вдохновение создатели великих и ужасных «русских квестов»! Вот команда **Jan-Games**, например, обратилась к советским мультфильмам и предлагает нам игру по мотивам приключений небезызвестной казацкой троицы — «**Как казаки Мону Лизу искали**». Сюжет в лучших традициях «русского квеста» — очень взрывной и смехоопасный: жили-были себе казаки, горилку через трубочку потягивали (надо же отдохнуть после подвигов?), а потом свалилась вдруг на них стиральная машина времени, да не просто так свалилась, а с секретным предписанием, манускриптом от самого покойного дедушки...

Сало в шоколаде

Да-да, камрады, чем дальше — тем страшнее. Дедушка, горе-мыка несчастный, влюбился в Мону Лизу, и никто, кроме казаков, ему помочь не может. Так что приходится беднягам отправляться в прошлое — искать злополучную девицу. Маршрут предстоит нехилый: Древний Рим, Мексика, Чукотка и даже, черт возьми, амстердамские бордели. Начать придется с самого простого — с запуска стиральной

машины времени, которая требует горил... то есть, простите, топлива и кой-каких запчастей.

Такая вот завязка. А уж что натворит храбрая троица во время поисков Моны Лизы — так это страшное дело, чистый Содом: тут и вандализм, и убийство пернатых, и разрушение исторических памятников... Или вот Жанна д'Арк — думаете, это инквизиция с ней расправилась? Вот-вот, страшные они, эти казаки, хоть и миролюбивые. А еще они любят пошутить. Предупреждаем: детям «до шестнадцати» и фанатам нравственности лучше обходить эту игру стороной. Львиная доля шуток — на политические, сексуальные и прочие запретные темы, опасные для молодого и не тронутного цинизмом рассудка. Да и без женских прелестей на экране тоже не обошлось. Запомните, мы вас предупредили.

Грубость местного юмора немного скрашивает озвучка. На роль казаков были приглашены такие талантливые актеры, как **Борис Барский, Олег Филимонов и Олег Школьников**. Поэтому говорят персонажи очень даже неплохо — живенько так, весело, но и без перегибов. Только вот качество шуток, которые им постоянно приходится выдавли-

вать из себя, оставляет желать лучшего: все это вы наверняка слышали, а если не слышали, то читали в интернете, а если не читали... все равно, в общем, смеяться не будете.

Плохо дела обстоят и с графикой. Друзья, мы, конечно, понимаем, что это «русский квест», но всему есть предел. Локации склеены из малопонятного мусора. Фотографии, увешанные пикселями, как медалями, соседствуют с трехмерными вазочками и столбиками, а все это кладется на рисованный в простеньком графическом редакторе фон. Получается смело, но, мягко говоря, не изящно. Добавьте к этому кошмарную перспективу и вопиющие цвета, напоминающие салат оливье, в котором недавно полежало чье-то лицо. Ну а про низкое разрешение мы даже и говорить не хотим. Стыдно, стыдно и непросто делать такую графику в XXI веке.

Но это все еще цветочки. В роли ягодок у нас выступает собственно геймплей. Дело в том, что он на 90% состоит из товарно-обменных отношений, лишенных логики и азарта. Типичная ситуация: доступно две-три локации, а вы, скрипя зубами, бегае-те между ними этаким курь-

- Издатель
Новый Диск
- Разработчик
Jan-Games
- Похожесть
Петя и Василий Иванович спасают галактику
- Мультиплеер
Нет
- Количество дисков
Два CD
- Сайт игры
www.jam-games.net/pr_kakkazaki.htm

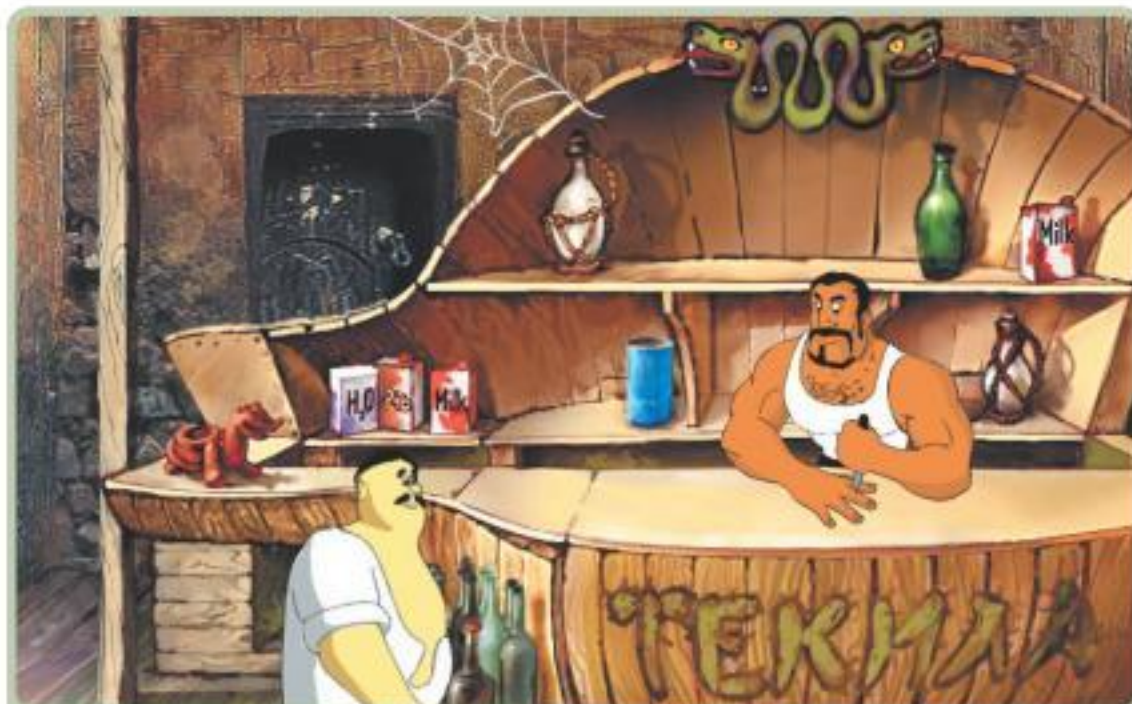
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

ерской псиной, чтобы обменять Одну ерунду на Другую — и так до бесконечности. Кругом лежат ключи, кошельки-чемоданы, ядерные боеголовки, и авторы даже не затрудняются объяснить их появление — это же сюр, «одесский юмор», путешествие в прошлое, чего вы хотите? В таком же непонятном хороводе мелькают президенты, римские императоры, голливудские актеры и бородатые шутки — совсем скоро глаза начинают болеть и слезиться, а удовольствия от процесса почти никакого.



Увы, финальное впечатление от игры очень грустное: перед нами классический «русский квест» в «лучших» традициях жанра. Единственное, что спасает игру от удаления в первые же минуты знакомства, — приятная озвучка и музыка, плюс редкие, но все же смешные шутки. ■



В этом баре наливают только молоко. Сухое — бесплатно.



Сейчас мы оглушим этого легионера самым нелепым способом из всех возможных — с помощью руки Венеры Милосской!

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Из «Казаков» получился бы идеально плохой квест. Не хватило совсем немного.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

5,5

“ИГРОМАНИИ”



"Об этой игре можно говорить
долго и со вкусом. Отан, какие
логичные тут загадки, отан,
какие замечательные у авторов
стили и любовь к игре..."

AG.RU

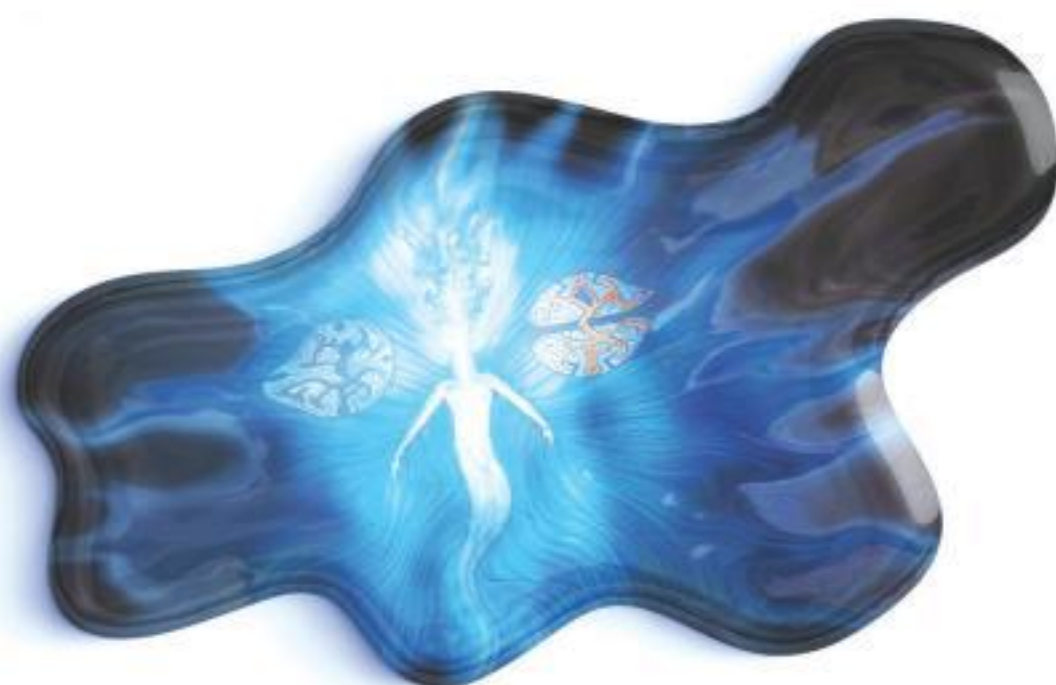


"Не так-то просто
очитать в одной
игре Blade Runner
и King's Quest!"

«НАБУГАТОР»

"А как тут всё очевидно,
какие тут загадки! Я не знаю,
где найти оригинальное
"референтное" слово, найти такое
слово, чтобы передать всю широту
чувств, и кто сможет передать
все эти переживания, на на что не
успеваемое ощущение в игре.
Вероятно, лучше и несть."

AG.RU



Разработка: FUNCOM
адаптация и издание:
IC / snowball.RU

"Бесконечное
Путешествие"

03/2006

Враждебные воды (S.C.S. — Dangerous Waters)

Жанр: Морской симулятор ■ Издатель/Разработчик: Battlefront.com/Sonalysts Combat Simulations ■ Издатель в России/Локализация: Акелла ■ Полная рецензия: Игромания №4'2005



Компания **Sonalysts Combat Simulations** всегда славилась тем, что создавала (сначала совместно с **Jane's Combat Simulations**, а теперь — в одиночку) сложнейшие симуляторы, которые по реалистичности почти не уступают военным тренажерам. Но если раньше дело ограничивалось лишь моделированием какого-то одного вида техники, то во «**Враждебных водах**» разработчики пошли дальше: отныне под нашим командованием не только подводные лодки, но и, например, эсминец. Однако справедливости ради надо сказать, что наиболее тщательно проработаны все-таки субмарины, — сказывается опыт разработчиков.

ПЕРЕВОД: Ох и сложное это дело — локализовать хардкорные симуляторы. Чуть какую букву перепутаешь или термином ошибешься, как малочисленные, но фанатичные, как бойцы ХАМАСа, поклонники ткнут в ляп носом и потребуют исправлений. Мы, если честно, против подобного подхода — ведь в терминологии зачастую путаются и видные военные специалисты, что уж говорить о сотрудниках «**Акеллы**». Поэтому констатируем — игра переведена неплохо, хотя некоторые детали могут быть и неверными. К стилю претензий тоже практически нет — разве что энциклопедия пугает обилием сокращений, понятных только знатокам.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Вторая мировая: Дорога на Берлин (Moscow to Berlin)

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Monte Cristo/Digital Reality ■ Издатель в России/Локализация: Акелла



Еще одна стратегия, которая продолжает традиции **D-Day**. И если предыдущую игру серии «**Арденны 1944**» мы даже хвалили, то «**Дорогу на Берлин**» будем ругать. Не потому, что игра получилась плохая, а лишь по причине полного отсутствия каких бы то ни было нововведений. Опять Вторая мировая, опять танки, опять Берлин и красное знамя победы над рейхстагом. Сколько можно, в самом деле? Единственное, что хоть как-то способно разнообразить геймплей, так это довольно разнообразные задания и возможность взглянуть на разворачивающиеся события глазами немецкой армии. Впрочем, то же самое было и в «**Арденнах 1944**».

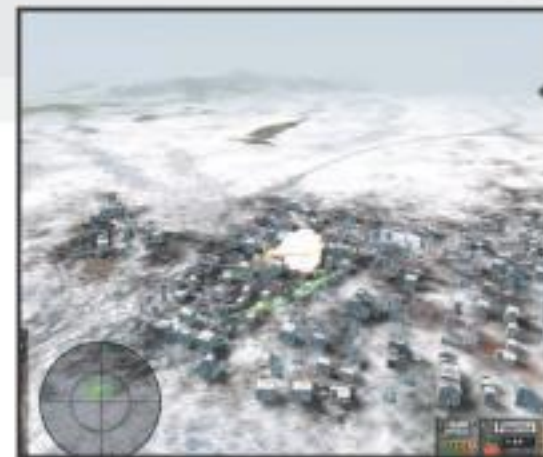
ПЕРЕВОД: Как это ни смешно, но про локализацию тоже практически ничего нового по сравнению с «**Арденнами 1944**» сказать нельзя. Это, правда, совсем не плохо — ведь перевод был первоклассный. Поэтому можете смело стряхнуть пыль с девятого номера «**Игромании**» за прошлый год, открыть его на 71 странице и прочитать там про локализацию «**Арденн 1944**». Отличия минимальны — разве что женский голос в обучающей миссии (которая тоже ничем не отличается от «**арденнской**») заменили мужским. В остальном все как и прежде: отличный перевод энциклопедии и брифингов, приятные шрифты, хорошая работа актеров.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

За Родину! (Red Skies Over Europe)

Жанр: Аркадный авиасимулятор ■ Издатель/Разработчик: Interactive Vision/RenderWare ■ Издатель в России/Локализация: Акелла



Очередной аркадный авиасимулятор, который с первых же кадров вываливает на игрока все свои недостатки: посредственную графику, скучные задания и (как следствие) однообразный игровой процесс. Так уж повелось, что на PC жанр авиационных аркад мало распространен (на память приходят только **Secret Weapons Over Normandy** и старенькая **Crimson Skies**), а потому игроки принимают такое положение дел как должное. Увы и ах, но сумасшедшие в своей динамике воздушные бои — удел приставочников, у нас же в этом жанре выходит лишь серая унылость.

ПЕРЕВОД: Стандартная локализация, без изысков. Фактически в игре всего два типа текстов: коротенькие брифинги, которые выдаются прямо во время полета, и записки нашего пилота. И то, и другое переведено без ошибок, но как-то пресно и скучно, шаблонными фразами — но, возможно, такое впечатление осталось из-за скучности и шаблонности самой игры. Отдельно отметим лишь полетный интерфейс: здесь обошлось без единого сокращения, хотя видно, что кое-какие надписи еле-еле влезают в отведенные им места. В принципе, больше в игре и переводить-то нечего: ни голосового сопровождения, ни какой-нибудь военной энциклопедии разработчики не предусмотрели.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Легионы Рима (Legion Arena)

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Black Bean Games/Slitherine Software ■ Издатель в России/Локализация: Акелла ■ Полная рецензия: Игромания №1'2006



Пока «**Легионы Рима**» находились в стадии разработки, ее авторы все уши нам прожужжали о том, что их проект станет уникальной в своем роде «ролевой стратегической игрой». Особый акцент делался на слове «ролевой». Увы, ничего подобного не случилось: пресловутая ролевая система выражается лишь в возможности покупать на заработанные очки опыта различные способности («перков») для каждого отряда. Сама же игра оказалась стандартным варгеймом, причем весьма посредственным.

ПЕРЕВОД: В локализации очень понравился голос, который в промежутках между миссиями обрисовывает нам текущую ситуацию и рассказывает о продвижении по службе главгероя: воспринимаешь его как размеренный рассказ умудренного опытом пожилого архивариуса, повествующего развесившему уши молодому поколению о далекой истории. В общем, очень похоже на «исторические» голливудские фильмы.

Все остальное в переводе выполнено достаточно качественно. К тексту на экране управления армией никаких претензий нет: все понятно, все без ошибок, всплывающие подсказки — на русском языке. Зато коротенькие брифинги непосредственно перед началом миссии вызывают удивление. Не своим содержанием (тут все нормально), а переносом слов: первая буква на одной строке, а оставшиеся на другой — вполне обычное здесь положение вещей. Халтура? Она самая.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊



КОФЕ-БРЕЙК ПЕРЦЫ В ОФИСЕ



КАК ДОСТАТЬ КОЛЛЕГУ И СОХРАНИТЬ ЗУБЫ



КУРС ВЫЖИВАНИЯ ДЛЯ ОФИСНОГО ПЛАНКТОНА

ТЕПЕРЬ И С ЖЕНЩИНОЙ!

КАМ 1

КАМ 2

КАМ 3

КАМ 4

© Indie Games Productions, 2006. Nobilis Group, издание. Все права защищены.
© 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2006 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>. Розничная продажа в магазинах фирмы

М.бигео

INDIE GAMES
productions



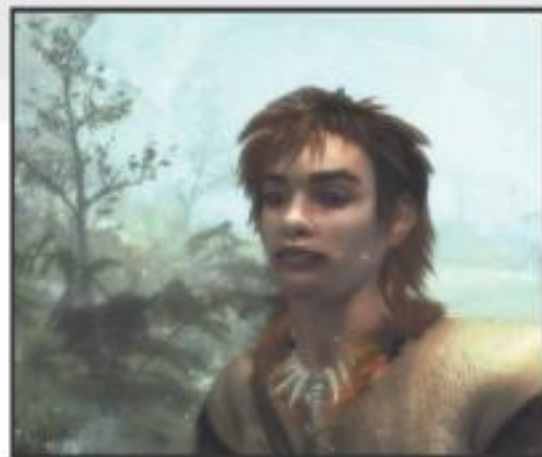
NOBILIS

PLAYTEN
INTERACTIVE

РУССОБИТ-М

Тайна забытой пещеры (ESHO: Secrets of the Lost Cavern)

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Kheops Studio, MZone Studio, Totem Studio ■ Издатель в России/Локализация: Акелла ■ Полная рецензия: Игромания №10'2005



«Тайна забытой пещеры» переносит нас в эпоху палеолита. Мы играем за молодого охотника Арока — будучи на охоте, он подвергся нападению льва и спрятался от голодной бестии в подвернувшейся очень кстати пещере. Здесь и начинаются приключения, в ходе которых Ароку предстоит решить немало загадок. Загадки получились логичными и интересными, игру вполне реально пройти без помощи со стороны. Наоборот, каждую загадку хочется одолеть своим умом. Для этого надо лишь немного поднапрячься, и решение придет само собой.

И все было бы здорово, если бы не очень слабый сюжет. Завязка хорошая, время действия выбрано необычное (хотя не всем это, наверное, придется по душе), а вот реализация — подкачала. Похоже, разработчики пожалели денег на умелого сценариста, который бы написал интересные диалоги, придумал неожиданные повороты и т. д. А жаль.

ПЕРЕВОД: Приличная локализация, где буквально все выполнено на высоком уровне. Перевод не только не портит, но и даже наоборот, поддерживает атмосферу легкой загадочности. Голоса актеров хорошо отражают характер того или иного персонажа. Например, Арок эмоционален и живо реагирует на происходящие вокруг события. Клем же, напротив, говорит медленно, с поучительными нотками в голосе.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Чемпион шоссе (Pro Cycling Manager)

Жанр: Спортивный менеджер ■ Издатель/Разработчик: Focus Home Interactive/Cyanide Studio ■ Издатель в России/Локализация: Акелла



«Чемпион шоссе» — спортивный менеджер, где игроку предстоит взять под свое чуткое руководство велосипедную команду. Пусть вас не смущает знакомое название — это не новая игра, а продолжение серии менеджеров **Cycling Manager** от команды **Cyanide Studio**, которая переметнулась под крылышко нового издателя.

По сравнению с четырьмя предыдущими играми серии, «Чемпион шоссе» не может похвастаться валом нововведений, да и ни к чему они, если честно. Разве что возне с отдельными спортсменами уделено несколько больше внимания. А в остальном это все тот же старый добрый **Cycling Manager**.

ПЕРЕВОД: Локализаторы явно столкнулись с рядом трудностей в ходе перевода, причем некоторые из них так и остались нерешенными. Первое, что бросается в глаза, — английские имена и фамилии спортсменов. А это означает, что-либо лень-матушка взяла верх, либо не нашлось подходящего консультанта. Хотя в любом случае такое положение дел гораздо лучше, нежели исковерканные имена ни в чем не повинных велосипедистов.

Вторая проблема — нехватка места под некоторые надписи. В результате иногда натыкаешься на такие перлы, что хоть плачь, — чего только стоит фраза «удалить все писы». Можно посоветовать локализаторам хотя бы разок запускать игру после того, как работы над переводом закончены, и вылавливать ошибки.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Act of War: Шок и трепет (Act of War: Direct Action)

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Atari/Eugen Systems ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М, GFI ■ Полная рецензия: Игромания №5'2005



Не прошло и года со дня выхода оригинальной **Act of War: Direct Action**, как в продаже наконец-то появилась официальная русская версия этой небезынской RTS. Ничего не скажешь — вовремя. Впрочем, ввиду практически полного отсутствия на рынке «техногенных RTS» эта игра актуальна до сих пор: геймплей в духе **Command & Conquer: Generals**, любопытный сюжет о заговоре нефтяных олигархов, красивый и весьма шустрый графический движок, ну и так далее.

ПЕРЕВОД: Отечественная локализация **Act of War** — лучший перевод RTS из всех виденных нами. Отличный кастинг актеров — они не просто читают за(м)ученный текст, но и передают голосом характеры персонажей (причем очень натурально); перерисованные под русский текст кнопки; хорошо подобранные шрифты. Есть, конечно, и свои недостатки. Текст брифингов иногда написан уж слишком по-военному «криво», а некоторые сокращения и аббревиатуры — не объяснены (чтобы догадаться, что ТВД — это «театр военных действий», нужно как минимум внимательно прослушать школьный курс ОБЖ, а это уже из разряда чего-то нечеловеческого). Однако в целом — показательная, почти эталонная работа локализаторов.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Rockstar Games/Remedy Entertainment, Rockstar Games ■ Издатель в России/Локализация: 1С/Логрус ■ Полная рецензия: Игромания №12'2003



Макс Пэйн возвращается. И возвращается он не бунтарем с кривой ухмылкой на лице, а уставшим от жизни полицейским. Возвращается лишь для того, чтобы продолжить свое путешествие сквозь ночь, погружаясь все глубже и глубже в темноту безысходности. Да, главный герой стал совсем иным, и в этом заключается основное отличие от предыдущей игры. Все остальное — изменения в боевой системе, новые стволы, великолепная даже по современным меркам графика — играет лишь второстепенную роль. Все крутится вокруг Макса, этот герой заставляет сопереживать себе, как в лучших нуар-детektивах. Только ради этого в **Max Payne 2** стоит играть.

ПЕРЕВОД: За плечами компании «Логрус» уже есть великолепный перевод первой части «Макса», так что за судьбу сиквела мы были более-менее спокойны. Хотя небольшие сомнения все же ворочались в душе — **Max Payne 2** очень сложная для локализации игра, ведь львиная доля атмосферы здесь нагнетается игрой актеров и выверенным стилем текста. Но к счастью наши сомнения не оправдались.

Русскоязычный **Max Payne 2** получился не хуже оригинала. Для каждого персонажа подобраны «правильные» актеры, их голоса не дают повода усомниться в характере героев. Все — и диалоги бандитов, и монологи Макса, и дубляж внутриигровых телевизионных сериалов — сделано с любовью и отлично вписывается в антураж игры.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 10
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Официальные русские версии легендарных игр от Valve!



COUNTER-STRIKE™ 1
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
DAY OF DEFEAT®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 2
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
HALF-LIFE®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 1
OPPOSING FORCE®
BLUE SHIFT™
TEAM FORTRESS® CLASSIC
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

VALVE

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the lambda logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo, the gunman logo, Counter-Strike: Condition Zero, Source and the Source logo, Day of Defeat, the Day of Defeat logo, Blue Shift, Opposing Force and Team Fortress are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобре-

сти, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проек-

тах, что уже можно купить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Rat Hunter

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/Secret Sign

■ Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди

Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Проклятые земли: Затерянные в Астрале

Рос. издатель/разработчик: 1C, Nival Interactive/Matilda Entertainment

В разработке

■ Heavy Duty

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Jagged Alliance 3D

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист ленд — ЮГ

■ Lada Racing Club

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos

■ Lock On. Ка-50 «Черная акула»

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ Neuro

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games

■ Precursors

Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Shadows

■ Морской охотник

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ S.M.E.R.S.H.

Дата: Лето-осень 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive

■ Warfare

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/Мист ленд — ЮГ

■ В тылу врага II

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay

■ Восхождение на трон

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS

■ Волкодав: месть Серого Пса

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Вторая мировая

Дата: Весна 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games

■ Герои уничтоженных империй

Дата: Осень 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ Дальнобойщики 3

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ Добрыня Никитич и Змей Горыныч

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Искусство ограбления

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Жесть

Дата: Весна 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Avalon Style Entertainment

■ Комбат

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA

■ Лабиринт отражений

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Не время для драконов

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise

■ Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ Пираты XXI века

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Санитары подземелий

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C

■ Танита, или Морское приключение

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games

■ Трудно быть богом

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burut CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Poga и Копыта

■ Хроники Тарра: Призраки звезд

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Kvazar

■ Храбрые гномы: крадущиеся тени

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive/GameOver Games

■ Экспедиция-трофи

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Symphony Games

■ Ядерный титбит 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Vzlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Bad Mojo: Путь таракана (Bad Mojo: The Roach Game)

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Max Payne 2

Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

■ Silent Hunter III

Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

■ Вьетконг. Кулак Альфа (Vietcong. Fist Alpha)

Рос. издатель/локализация: C/Логрус

■ Вокруг света за 80 дней

Рос. издатель/локализация: Бука

■ Дипломатия

Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru

■ Крутой Сэм II

Рос. издатель/локализация: 1C

Новые анонсы

■ FlatOut 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: Бука

■ Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Дата: Весна 2006 ● Рос. издатель/локализация: Бука

■ GUN

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: 1C

■ Rag Doll Kung Fu

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Total Overdose

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: 1C

■ Клинок доблести (Blade and Sword 2)

Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: Акелла

AGE *of* EMPIRES III



*«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
 делает игру, совершенную во всем».*
 РС ИГРЫ

*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
 столь сногшибательно».*
 ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
 СТРАНА ИГР

Microsoft
 game studios

ENSEMBLE
 STUDIOS



ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с МАРТА'2005 по ДЕКАБРЬ'2005.

А Место	В Рост	С Название	Д Рейтинг	Е %
1	▲2	F.E.A.R.	10941	10,5%
2	▼1	Need for Speed: Most Wanted	9619	9,2%
3	▲1	Grand Theft Auto: San Andreas	8805	8,4%
4	▲1	Fahrenheit	6129	5,8%
5	▲1	Call of Duty 2	5987	5,7%
6	▲1	Fable: The Lost Chapters	4812	4,6%
7	NEW	Корсары III	4233	4%
8		Quake 4	3369	3,2%
9		FIFA 06	3172	3%
10	NEW	Prince of Persia: The Two Thrones	2832	2,7%
11	▲2	The Movies	2746	2,6%
12	▼2	Black & White 2	2626	2,5%
13	▼2	Civilization 4	2448	2,3%
14		Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	2405	2,3%
15	▼3	Battlefield 2	2307	2,2%
16	▲1	GUN	1704	1,6%
17	▲6	Peter Jackson's King Kong	1631	1,5%
18	▼3	Age of Empires III	1554	1,4%
19	▲16	NHL 06	1477	1,4%
20	▲2	BloodRayne 2	1340	1,2%
21	▲11	Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault	1247	1,1%
22	▲1	DOOM III: Resurrection of Evil	1246	1,1%
23	▼6	Мор. Утопия	1223	1,1%
24	▲2	Бригада Е5: Новый альянс	1080	1%
25	▼1	Xenus. Точка кипения	1037	0,9%
26	▼2	The Sims 2: University	918	0,8%
27	NEW	Battlefield 2: Special Forces	861	0,8%
28	▲5	X3: Reunion	850	0,8%
29	▲1	Serious Sam II	780	0,7%
30	▲1	Блицкриг II	735	0,7%

На 9 февраля в голосовании приняли участие 22199 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Детишки радуются, у детишек праздник! Дедушка **Half-Life 2**, долгое время занимавший лидирующие места в нашем хит-параде, твердой редакторской рукой отправлен на пенсию. И понеслось — перестановки, новички, неожиданные прорывы. Тысячи фанатов экшенов, голосовавших ранее за Half-Life 2, поблуждали немного в тоске и рванулись в объятья **F.E.A.R.**, который, благодаря столь богатой подкормке, миглом занял первое место с 10,5% голосов.

Следом же на заляпанном ви-нилами болиде катит наша стрит-рейсинг-любовь **Need for Speed: Most Wanted**, в баках которой 9,2% нитр... голосов. Они ей очень нужны — ведь за неугомонным уличным гонщиком мчится целая банда негров на экипаже **Grand Theft Auto: San Andreas**. Они награбили аж 8,4% внимания наших дорогих читателей. Ну а в конце пятерки

«плетутся» **Fahrenheit** (5,8%) и **Call of Duty 2** (5,7%) — прыти, чтобы дотянуться до лидеров, им, увы, не достает.

Зато в середине хит-парада шую в итоге девятнадцатое место. И правильно! Зимой — зим-шайбой подскочившую аж на шестнадцать позиций и заняв-спорта виртуального.



F.E.A.R.

10,5%



Need for Speed: Most Wanted

9,2%



Grand Theft Auto: San Andreas

8,4%



Call of Duty 2

5,7%



Fahrenheit

5,8%

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с МАРТА'2005 по ДЕКАБРЬ'2005. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ДЕВЯТОГО ФЕВРАЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в АПРЕЛЕ'2005 — ЯНВАРЕ'2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Знаете, друзья, я сейчас открою вам страшный секрет: сотрудники журнала «Игромания» — тоже люди. В квартиру к ним может вломиться бездомная кошка, на улице — спросить документы милиционер, а на работе — прийти в голову очередная мечта. Мечта примерно следующего содержания: «вот ведь здорово было бы написать в этот раз в рубрике «Во что поиграть в этом месяце» одну простую фразу — *играть не во что*».

Мечта эта родилась не просто так: было бы все здорово — мы бы желали «Мерседесов», вилл на уютных островах и победы хоть какой-нибудь российской сборной хоть в каком-нибудь чемпионате мира. Но увы. Взгляните на список рецензий в этом номере — это же настоящий позор игровой индустрии! Прочитав его пару раз, начинаешь верить в прилетающие из-за моря вести о том, что продажи компьютерных игр переживают спад. Ей-богу, ничего странного.

Кто у нас там «в лидерах»? О-о, сразу два проекта — **Pro Evolution Soccer 5** и **World Racing 2**. С первым ситуация очень проста. Если вам нравился **Pro Evolution Soccer 4**, то... вы узнаете все его черты в **Pro Evolution Soccer 5**: высокая реали-

стичность, отличная атмосфера, множество оригинальных мелочей и т.п. Нового появилось очень мало. Играть по второму разу или нет — решайте сами.

World Racing 2 — неплохая (но не более!) автоаркада. Недостатков море, но кататься и получать удовольствие можно. И даже, наверное, нужно, учитывая нынешнюю ситуацию с играми.

Любителям адвенчур стоит обратить внимание на проект «**Сорвать куш**». Стандартные для подобных игр загадки здесь совмещены с кучей аркадных элементов вроде тех же самых гонок. Стильная, веселая, но... чересчур легкомысленная игра.

На этом, к сожалению, почти все. Осталось еще несколько вещей для фанатов. На «**Хроники Мальгрии**» стоит обратить внимание поклонникам сериала **Heroes of Might and Magic**. Игра пусть и устарела технически, но зато радует нас классическим геймплеем. Фанаты «**Механоидов**» тем временем радуются возможности создать свой клан и сойтись в войне с конкурентами — да-да, именно это является ключевой особенностью второй части. Ну а фанаты старенькой ролевой игры «**Проклятые земли**»... просто радуются, что об их любимице вспомнили и выпусти-



ли запоздалое продолжение — «**Проклятые земли: Затерянные в Астрале**».

Напоследок отметим, что недостаток рецензий в этом номере мы постарались компенсировать интересными материалами о проектах, которые находятся в разработке. В следующем месяце «Игромания» перейдет в штатный режим работы — в продаже появится много интересных игр.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Итак, победитель мартовского тотализатора получит геймерскую клавиатуру **Ideazon Zboard Gaming Keyboard** с двумя сменными модулями, которую нам любезно предоставила компания «Графитек» (www.grafitec.ru). Отличный, надо сказать, подарок — с ним вы будете чувствовать себя уютнее во многих играх.

Победитель февральского тотализатора

Элегантный MP3-плеер **Acer Advanced MP3 PLAYER** от интернет-магазина **PCHome** (www.pchome.ru) достается **Краснову Алексею Александровичу** из города Пензы. Традиционное «ур-ра!» победителю!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 13 февраля по 3 марта.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — март». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 3 марта, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»



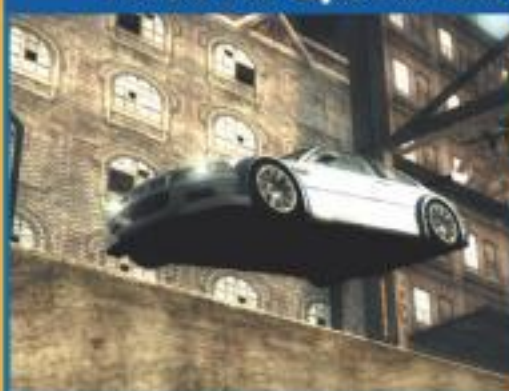
Рейтинг
“Манию” **8.0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№02/2006

Ну что можно сказать про игру, главные герои которой знают только одно слово — «МОЗГИ!». Только одно: «МОЗГИ!»

Action * Wideload Games * Aspyr

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№01/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * Electronic Arts Canada
Electronic Arts * Софт Клаб

The Movies



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Интересный экономический симулятор, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструмент для создания фильмов. Мы верим — The Movies обязательно станет кузницей новых спилбергов и джексонов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1C

F.E.A.R.



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Яркий, динамичный, страшный, захватывающий, поражающий. Все это в сумме дает лучший экшен 2005 года.

Action * Monolith * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Quake 4



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Потрясающий экшен, который заставляет нас вспомнить вышедший восемь лет назад Quake 2. Вспомнить и сказать: «Да, сегодня умеют делать игры не хуже, чем тогда».

Action * Raven Software * Activision * 1C

Black & White 2



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Трудно ли быть богом? В Black & White 2 с ее потрясающим геймплеем, красивой графикой и замечательной атмосферой — во все нет.

Симулятор бога * Black & White Studios/Lionhead Studios * Electronic Arts

Fahrenheit



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Fable: The Lost Chapters



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№10/2005

Fable: The Lost Chapters — вторая жизнь, обвитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — разве вы этого не хотите?

Поневая игра * Lionhead Studios * Microsoft * 1C

Блицкриг II



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Самая захватывающая стратегия по Второй мировой — динамичная, глубокая и, как ни странно, вполне себе реалистичная.

Смпарезун * Nival Interactive * 1C

Grand Theft Auto: San Andreas



Рейтинг
“Манию” **9.5**

Полная рецензия
в «Игромании»
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные крахи, лихие погони, жестокие перестрелки в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОМЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВочный
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

EVIL DEAD REGENERATION THE GAME

www.evildeadregeneration.com



МЕРТВЫЙ ДРУГ
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ



crankypants
A THQ COMPANY games

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Image S.A. /k/a Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru или по телефону 8 (909) 981-30-47 (только SMS!). Если вы шлете письмо обычной почтой, сделайте на конверте пометку «Горячая линия: игры».

Какая игра самая большая по объему? Quake 4 (почти семь гигабайт)? Unreal Tournament 2004 (5,5 Гбайт)? Или что-то другое?



Metal Gear Solid 2: Substance

Не гарантируем, что наш ответ будет истиной в последней инстанции (все-таки мы не в состоянии отследить абсолютно все игры на всех платформах), но на нашей памяти самыми объемистыми играми были PC-версия **Metal Gear Solid 2: Substance** (2003), которая вышла на двуслойном DVD и занимала порядка 9 Гбайт, и **Myst IV: Revelation** — два DVD, около 8 Гбайт на жестком диске. В случае с «Мистом» все предельно ясно: при такой графике и таком количестве видеороликов уложиться в стандартные 3-5 Гбайт было просто нереально. С Metal Gear Solid 2 ясности куда меньше: все ролики здесь сделаны на движке, текстуры низкого качества. Откуда тогда такой объем? Скорее всего, сотрудники Konami просто не удосужились упаковать игровые файлы в архивы. На приставках данные не сжимают, потому что их негде (в комплектацию PlayStation 2 не входит жесткий диск, его надо докупать отдельно) и некогда распаковывать (данные не инсталлируются, а считываются напрямую с DVD).

Откуда в играх берутся чит-коды и как их находят? И еще один вопрос вдогонку: возможно ли появление фильмов по мотивам хороших отечественных игр («Код доступа: РАЙ», «Операция Silent Storm», «Серп и молот», «Власть закона», «Карибский кризис» и ряда других)?



Операция Silent Storm

Чит-коды встраивают в игру сами разработчики. Изначально их придумали для того, чтобы облегчить и ускорить тестирование игр. Представьте, например, что вы программист в игровой компании и целыми днями работаете над движком. Новые фишки движка, скрипты и все остальное надо сразу тестировать, поэтому игру приходится запускать десятки и сотни раз в день. Вот эта фишка работает только на пятом уровне, вон то оружие появляется лишь в самом финале, а один из скриптов вообще должен срабатывать в одном случае из ста. Проходить каждый раз игру только для того, чтобы протестировать новый скрипт, никто, конечно, не будет — через пару дней подобной работы волком взвоешь. Для таких случаев существуют коды. С их помощью можно быстро загрузить нужный уровень, протестировать все, что нужно (посмотреть, все ли враги реагируют на появление игрока, достаточно ли на этом уровне боеприпасов и аптечек), и тут же внести изменения.

Потом разработчики догадались, что коды могут быть полезны не только им, но и самим игрокам. Поэтому теперь, когда игра выходит, они присылают коды крупнейшим игровым сайтам и журналам, а уже с них читы расползаются по всему интернету.

Что же касается фильмов по отечественным играм, то... это дело далекого будущего. Игровая индустрия в России еще не доросла до того уровня, чтобы на нее начали заглядывать киношники. Да и не настолько наши игры пока хороши, чтобы по ним снимали фильмы.

Есть и еще одна причина — российская игровая индустрия в данный момент находится в кризисе. Рост все еще наблюдается, но он не идет ни в какое сравнение с тем, что было несколько лет назад. По словам **Дмитрия Бурковского** из «Нового Диска», в 2000 году тиражи хитовых игр (имеются в виду локализации в экономической упаковке) достигали миллиона копий. В 2003 году эта цифра снизилась до 300 000, а сейчас даже 200 000 считаются экстраординарным результатом. Большинство издателей сейчас сворачивают разработки российских игр и сосредотачиваются, главным образом, на издании зарубежных проектов. В ближайшие годы на наш рынок придут западные компании (все в курсе, что летом у нас открывается представительство **Electronic Arts**?), поэтому основные усилия наших издателей в данный момент направлены на то, чтобы подгрести под себя как можно больше хороших игр и потом выгодно продать себя иностранцам. Для западных компаний это самый выгодный вариант: российские издатели знакомы с местными реалиями, у них есть готовые сети распространения — так почему бы их не купить? Например, **Half-Life 2** и **Peter Jackson's King Kong** издавались «Букой» не столько ради денег (покупка прав на эти игры обошлась очень дорого), сколько ради имиджа: если завтра к нам на огонек заглянет кто-нибудь из-за рубежа, «Бука» сможет выкатить перед ним внушительное портфолио.

Слышал, что на консолях есть ужастик **Haunting Ground**. Будут ли его переносить на PC?

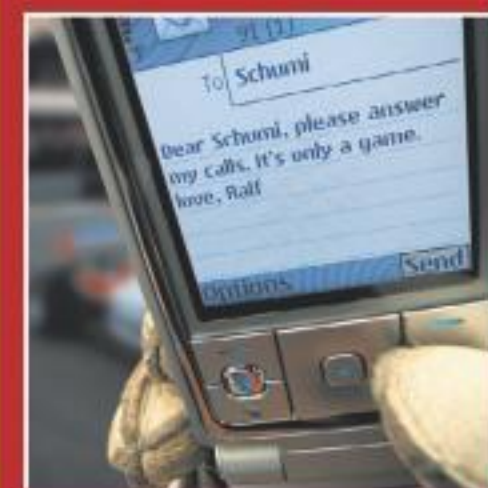


Haunting Ground (PS2)

Пока не собираются. **Capcom** (издатель и разработчик **Haunting Ground**) делает игры в основном для приставок, а потом (изредка) портирует их на PC по принципу «с паршивой овцы хоть шерсти клок». Перенос **Haunting Ground** на персоналки не исключен, но утверждать этого наверняка мы бы не стали.

Хотя даже если Capcom решится на такой шаг, на многое надеяться не стоит. Игры эта компания портирует обычно настолько некачественно (см. **Chaos Legion**, первую и третьи части **Onimusha**, **Dino Crisis 1-2**), что играть в них просто не хочется.

Присылайте ваши вопросы по SMS!



С этого номера мы начинаем прием вопросов не только по почте (кстати, а почему никто не шлет бумажные письма?), но и по SMS. Срочно записывайте или запоминайте наш номер — **8 (909) 981-30-47**.

Это вовсе не означает, что мы открываем горячую линию по телефону и будем отвечать на звонки в реальном времени. Да-

вать консультации по телефону мы, к сожалению, не можем. SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом** (текст на русском, набранный латиницей)! Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

Подтверждение того, что ваша SMS получена, мы отправлять не будем — их рассылают сами операторы сотовой связи.

Кстати говоря, за пару дней до сдачи «Горячей линии: игры» в Сети также появилась информация о портировании **Resident Evil 4** и **Devil May Cry 3** (тоже от Capcom).

На консолях есть шутер Call of Duty: Finest Hour. Что это за зверь такой и чем он интересен?



Call of Duty: Big Red One (PS2, Xbox, GameCube)

Чем интересен **Call of Duty: Finest Hour**? Для нас с вами — абсолютно ничем: это банальный порт первой Call of Duty для PlayStation 2, Xbox и GameCube. Причем, как это обычно бывает с шутерами, консольная версия получилась значительно слабее своего PC-собрата. Средний балл оригинальной, пер-

соналочной Call of Duty на www.gamerankings.com — 9,2 балла, средний балл приставочной версии — 7,5.

Со второй частью та же петрушка. Вылизанная до блеска версия для PC и Xbox 360 получила в среднем 8,9 балла, версия для старых консолей (**Call of Duty: Big Red One**) — 7,9. Здесь, правда, надо оговориться, что Call of Duty: Big Red One значительно отличается от знакомой нам Call of Duty 2 — это уже не просто порт, а отдельная разработка. В частности, кампания здесь только одна — за американцев.

Щекотливый вопрос: как продаются игры, созданные на территории СНГ, за рубежом? Знает ли о них там кто-нибудь?



Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Будем предельно откровенны: в Европе и США (не говоря уже о Японии) наши игры практически неизвестны. Да и с какой стати им быть известными? Хорошие тайтлы можно пересчитать по пальцам, да и те в большинстве своем продаются со скрипом. Лучшее всего на Западе продавались серия «Ка-

заки» (мы относим их к «нашим», потому что Россия и Украина по-прежнему находятся в едином языковом пространстве), непотопляемый «Ил-2» и «Блицкриг». Остальные наши игры разошлись незначительными тиражами, так что их мало кто знает.

Обиднее всего за «Космических рейнджеров». И первая, и вторая часть этой игры вышли за рубежом с большим опозданием, попали в бюджетную категорию (где обычно обитает всякий мусор) и почти никак не рекламировались. Хотя если бы была нормальная раскрутка, получился бы ого-го какой хит. На форумах западных игровых сайтов и в блогах мы неоднократно видели сообщения примерно следующего содержания: «Совершенно случайно наткнулся на какую-то русскую игру, напоминающую Star Control. Графика ничего особенного из себя не представляет, но какой там геймплей!!!!...». В ответ сразу же сыпались комментарии: «Что за игра? Почему мы о ней ничего не слышали?...».

В кино часто делают ремейки старых фильмов. Существуют ли игры-ремейки? И чем они отличаются от сиквелов?

Ремейк (remake) — старая игра, переделанная на новый лад. В кинематографе ремейки встречаются сплошь и рядом, а вот в игровой индустрии их пока немного. Почему так сложилось, вполне очевидно: изобретению братишек Люмьер больше ста лет, все идеи выработаны, вот и приходится использовать по десять раз одни и те



realMyst (2000)

же сценарии. Игры же — развлечение относительно молодое и куда более технологичное, дефицит идей им пока не грозит. Ремейки отличаются от оригиналов главным образом графикой, остальные изменения, как правило, незначительны — кое-где подправят дизайн уровней и баланс, чуточку перерисуют персонажей. Примеры самых удачных ремейков — **Dune 2000: Long Live Fighters!** (1998), **realMyst** (2000), **Resident Evil** для GameCube (2001), **Sid Meier's Pirates!** (2004).

От ремейков нужно отличать приквелы (prequel) и сиквелы (sequel). Приквелы предваряют историю оригинальной игры, сиквелы ее продолжают (либо рассказывают совсем другую историю, но в той же вселенной).

Может ли одна и та же игра издаваться двумя издателями? Недавно я видел в магазине Need for Speed: Most Wanted от «Нового диска» за 250 рублей на одном DVD, а через неделю в том же магазине обнаружилась версия от «Софт Клуба» за 700 рублей. Где правда?



Need for Speed: Most Wanted

Может. Примеров тому более чем достаточно. Например, **Half-Life 2** сначала издавался «Софт Клабом», а в конце прошлого года права перешли к «Буке». PC-версия **The Punisher** издавалась «Руссобит-М» и **Game Factory Interactive**, в то время как распространением PS2-версии (но не изда-

нием!) с совершенно другим вариантом локализации занималась компания **Vellod Impex**. Интереснее всего получилось с **Icewind Dale** и аддоном **Baldur's Gate: Throne of Bhaal**: некоторое время назад их уже издал «Новый Диск» (в коробочном варианте), а в этом году они будут переизданы уже под стягом **1C** («одинэсы» купили права у **Interplay** незадолго до ее кончины).

Уточнить, кто и что издает, всегда можно на официальных сайтах российских издателей: **1C** — www.games.1c.ru, «Новый Диск» — www.nd.ru, «Бука» — www.buka.ru, «Руссобит-М» — www.rus-sobit-m.ru, **Game Factory Interactive** — www.gamefactoryinteractive.com, **Play Ten Interactive** — www.playten.com, «Софт Клуб» — www.softclub.ru.

К **Need for Speed: Most Wanted** все вышесказанное не имеет никакого отношения. Версии для PC, PS2 и PSP издаются исключительно «Софт Клабом», так что диск за 700 рублей был чистокровной лицензией. «Издание» от «Нового диска» — не что иное, как пиратка.

И еще один вопрос схожей тематики:

В декабрьском номере вы писали, что есть два типа консолей — **NTSC** и **PAL**. Будучи в Таиланде, я зашел в местный магазин, где торговали играми для консолей. Вы не поверите, что я там увидел. На прилавке лежали игры **Area 51** и **Tom Clancy's Splinter Cell**, на обеих была маркировка «**NTSC/PAL**». То есть игра предназначалась для консолей обоих типов. Ниже была еще одна надпись: «**CD-ROM**». Что все это значит?

Это значит лишь то, что тайские пираты — самые отморозенные фрики даже по меркам варезного мира. Маркировка «**NTSC/PAL**» означает, что игры пиратские и работать они будут только на чипованной консоли (поэтому нет никакой разницы, какого она у вас ре-



Консольная игра может быть либо с маркировкой NTSC, либо PAL. Третьего не дано.

гиона). Смысл надписи «CD-ROM» тоже очевиден — игры записаны не на DVD, а на CD. Ничего хорошего это не означает — во-первых, родным форматом для консолей прошлого (теперь уже) поколения является DVD, во-вторых, при копировании на компакт какие-то данные могли пустить под нож (ролики, музыку, может, что-то еще). У нас тоже встреча-

ются такие диски, но особой популярностью вроде бы не пользуются — народ, слава богу, понимает, что DVD лучше.

Во всех частях Metal Gear Solid главных героев (в третьей части ключевым персонажем является не Solid Snake, а Naked Snake. — Прим. ред.) озвучивал некий Дэвид Хейтер. Недавно я попробовал поискать информацию о нем в Сети и с удивлением обнаружил, что, кроме работы над Metal Gear Solid, Дэвид засветился в нескольких фильмах в качестве актера и сценариста.



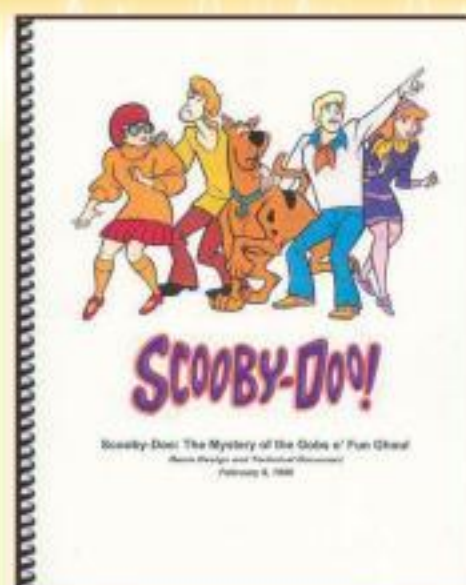
Дэвид Хейтер даже внешне похож на Снейка.

Вы абсолютно правы, Дэвид Хейтер — настоящий старожил Голливуда. На его счету сценарии к таким фильмам, как «Люди Икс» (2000) и «Люди Икс 2» (2003), «Царь скорпионов» (2002), «Черная вдова» (запланирован на этот год) и «Железный человек» (2007); несколько актерских ролей — «Гайвер 2: Темный герой» (1994), «Драйв» (1997), «Burn» (1998), «Люди Икс»; и даже одна режиссерская работа — «Черная вдова» (мы перечислили лишь самые известные киноленты). Помимо этого, Дэвид принимал участие в озвучивании нескольких десятков ТВ-сериалов и аниме.

Можно ли где-нибудь найти дизайн-документы таких игр, как Mafia: The City of Lost Heaven, Max Payne и Half-Life 2?

Для тех, кто с нами недавно, поясним, что вообще такое этот дизайн-документ. Диздок — это детальный план игры, который составляется еще до начала разработки. В нем описываются абсолютно все аспекты проекта — геймплей, игровая вселенная, оружие, ролевая система, визуальная стилистика и многое-многое другое. Объем диздока может колебаться от нескольких десятков до нескольких сотен и даже тысяч страниц (в зависимости от сложности игры).

Найти в Сети дизайн-документы конкретных игр почти нереально. Диздок — интеллектуальная собственность компании-разработчика, в нем могут быть вещи, не предназначенные для чужих глаз. В интернете иногда выкладываются диздоки shareware-игр (услов-



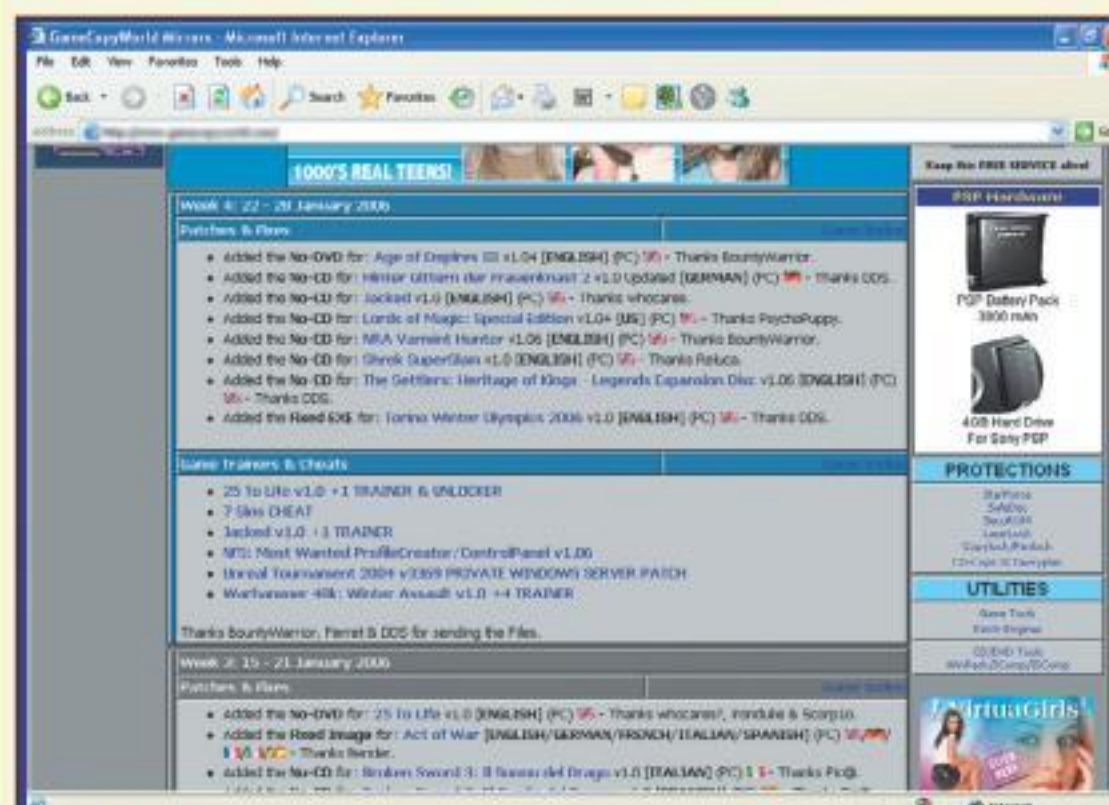
Дизайн-документ игры Scooby-Doo! Mystery of the Fun Park Phantom.

но-бесплатных или, как их сейчас принято называть, «инди»), но на то они и shareware. Так что если вам очень нужна документация по какой-то игре, будьте готовы расстаться с приличной суммой денег (и то не факт, что продадут). Исключения бывают, но редко.

Один мой друг недавно сказал, что с помощью No-CD/DVD можно обойти StarForce в любой лицензионной игре. Правда ли это? И если да, то зачем издатели вообще используют системы защиты?

Не все так просто. Да, такие программы, как No-CD/DVD, действительно существуют, и с их помощью действительно можно запускать игры, не вставляя диск. Но есть несколько нюансов: а) No-CD/DVD, полностью отключающие защиту, появляются обычно с большим опозданием; б) они выпускаются далеко не для всех игр; и в) они не всегда работают. Создатели StarForce и других систем защиты все-таки не дураки, поэтому чаще всего такими простыми средствами, как No-CD/DVD, проблему не решишь. Приходится эмулировать диски, «прятать» их с помощью специальных утилит и совершать другие малоприятные действия. Честное слово, проще купить лицензию и не мучиться.

Тем не менее покупателям лицензии No-CD/DVD тоже могут быть полезны — чтобы не лазить каждый раз за диском. Самый большой архив таких программ есть на сайте GameCopyWorld.



Сайт GameCopyWorld

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (по этому поводу пишите на адрес hot-line@igromania.ru), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковарное место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем, как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



1С
ФИРМА «1С»

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Немецкая игровая индустрия, если вам интересно, очень сильно похожа на отечественный игропром. В десятке самых продаваемых игр Германии общепризнанные мировые хиты очень редко доходят

Gothic

даже до пятой позиции, тогда как местные, мэйд-ин-фатерлянд блокбастеры однозначно занимают все самые верхние строчки хит-парадов. Может быть, именно благодаря такому немецкому патриотизму мир и узнал о **Gothic**, никому не известном проекте от никому не известной компании, который к тому же появился в самый разгар сезона богатого на игры 2001 года.

Gothic стала живым воплощением многолетних мечтаний всех

истосковавшихся по хорошим ролевым играм граждан. Большой живой мир со своим дневным/ночным циклом, флорой и фауной, общительными и «убиваемыми» NPC; возможность собственноручного развития персонажа без привязки к классам или профессиям; по-немецки скрупулезно продуманный геймплей; нетривиальный и разветвленный сюжет; наконец, безумной красоты графика... И все это за год до выхода **Morrowind**!

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Egmont/Piranha Bytes

Помимо заслуженных наград, почестей и всенародной любви, **Gothic** еще стала и колоссальным дебютом для маленькой немецкой конторы Piranha Bytes, до того времени успевшей сотворить лишь никому не известную экшен/стратегию про инопланетян — **Dead Reckoning**. Почет и слава пришла к Piranha так стремительно, что сегодня это одна чуть ли не одна из самых уважаемых игровых контор на планете.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Десять лет... Нет, ну кто бы мог подумать: Ларе Крофт, альфе и омеге всей индустрии электронных развлечений, в этом году вдруг так взял и стукнул червонец. С ума сойти! И хотя сегодняшние

Tomb Raider

реалии таковы, что Лара считается главным секс-символом индустрии скорее по привычке, это ни в коей мере не умоляет всех заслуг этой замечательной женщины.

Во-первых, это она развратила компьютерные игры и, может быть, косвенно, но все же заставила издателей придумать такую штуку, как «возрастные ограничения». Во-вторых, она же стала первым действительно популярным и узнаваемым игровым персонажем (конечно, всякие братья

Марио и супер-ежики Соники существовали и до нее, но они были своего рода товарными знаками и прославляли родные уберкорпорации — Sony и Nintendo, Лара же прославляла исключительно саму себя). Наконец, в-третьих, именно по мотивам ее приключений был снят первый в истории *нетрэшью* фильм-по-игре под названием «Лара Крофт: Расхитительница гробниц». Есть еще и в-четвертых, и в-пятых, и в-шестых, но, думаю, вы поняли — величие фигу-

ры мисс Крофт практически неоспоримо...

Что же до игры... Ну, для своего времени **Tomb Raider** был просто очень хорошим экшеном, как это сейчас называется, «с видом от третьего лица». Необычный геймплей, неплохая графика, интересный дизайн уровней и упор на прыгательно-скакательную акробатику — все это плюс непомерных размеров грудь главной героини и сделали **Tomb Raider** тем, чем мы его сегодня знаем.

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Eidos/Core Design

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Игра **Prehistorik** навсегда осталась в моей памяти под именем «Тутус». Странное слово (увиденное в стартовой заставке, и тут

Prehistorik

же по-детски искаженное название фирмы Titus) врезалось в детский мозг так, что не забывается и до сих пор. «Тутус»... Хочется даже пустить ностальгическую слезу. Нет, правда. Пятнадцать копеек на стакан компота и чебурек, священный пионерский значок с Лениным, замызганный учебник «Родная речь» и дико дорогая буржуинская экзотика под названием IBM PC AT с установ-

ленным «Тутусом» в доме у товарища. Эх, блин!

Нам, тогда не знавшим о волшебном ящике под названием Nintendo Entertainment System (также известная под именем «приставка «Денди»»), **Prehistorik** казался чуть ли не вершиной геймдизайнерской мысли. Простая (хотя и красивая) платформенная аркада про дикого мужчину в тигровых шкурах, который

прыгал по уровням, ловко хватал бонусы и колошматил дубиной по рогам динозаврикам, пингвинчикам и тому подобному зверинцу — воспринималась как что-то по-настоящему волшебное...

И где сейчас, я вас спрашиваю, священный пионерский значок? Где компот и чебурек, где **Prehistorik**, IBM PC AT и огромная (в свое время) компания Titus?

А вот все там.

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Titus Interactive

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Тетрис. Вот уж на самом деле — как много в этом звуке для сердца русского слилось. От южных морей до полярного края нашей необъятной Родины нет, наверное, ни одного человека, который бы не знал, что это такое.

Tetris

Идея этой гениальной, но в общем-то нехитрой головоломки — проста, как и вся русская философия, и бесконечна, как бесконечно русское сознание.

А начиналось все так: «Тетрис» придумал скромный работник вычислительного центра Академии Наук СССР по имени **Алексей Пажитнов**. Взяв идею старой головоломки «Пентамино», изменив несколько деталей и добавив возможность крутить в разные стороны фигуры, Алексей за две недели написал не-

сложный код на «Паскале», простой советский школьник Вадим Герасимов портировал это все на IBM PC... И понеслось.

Дальнейшая история «Тетриса» темна и запутана. За год игра стала дико популярна в СССР, благодаря бесплатным BBS (интернета в те годы, понятно, не было) попала в дружественные соцстраны, безымянными умельцами была перенесена на Apple, «Амигу» и еще пару десятков систем, хитрыми дорогами через венгра по фамилии Штейн (кото-

рый без спроса Пажитнова вдруг начал продавать авторские права на «Тетрис» направо и налево) попала в руки господ из **Nintendo**, потом появилась на Game Boy...

В общем, как бы то ни было, но сам Алексей с «Тетриса» не получил ни копейки (хотя сейчас он отнюдь не бедствует и работает в США на благо компании **Microsoft**). Зато с другой стороны — славы этой игры нашей стране хватит еще лет на двадцать точно.

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Алексей Пажитнов



УНИКАЛЬНАЯ СИСТЕМА КОМБО-УДАРОВ

СМЕРТОНОСНЫЕ ТАНЦЫ ВОКРУГ ШЕСТА

(И ПАРА ДРУГИХ ВЫДАЮЩИХСЯ ОСОБЕННОСТЕЙ)

BLOODRAYNE[™] 2

BLOODRAYNE2.COM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

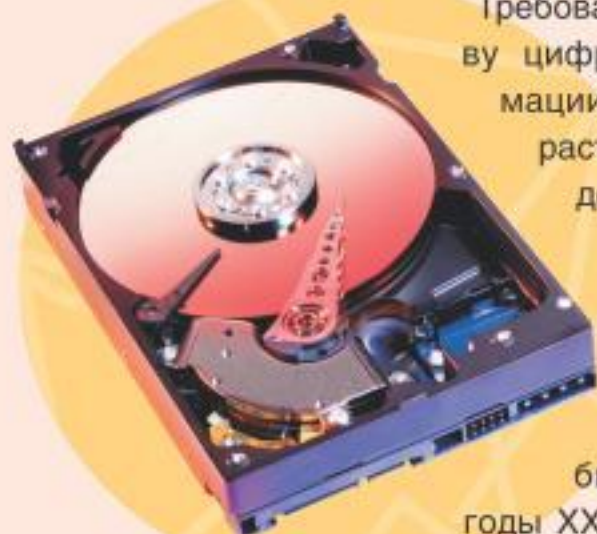
Ответ ATI



24 января состоялся ожидаемый и предвкушаемый многими релиз серии видеокарт **ATI**, основанных на новом ядре R580. Ввиду того, что вездесущая **NVIDIA** была теоретическим лидером на протяжении двух месяцев (GeForce 7800 GTX 512 Мбайт в продаже так пока и не появился), фанаты канадской компании ждали выпуска новой серии с трепетом. И вот настал этот день — все крупные магазины выложили новейшие модели на прилавки без промедления. Бумажные анонсы давно сидели у всех где-то в районе горла.

На основе R580 было выпущено 4 карты — **Radeon X1900 XTX**, **Radeon X1900 XT**, **Radeon X1900 CrossFire Edition**, **Radeon X1900 All-in-Wonder**. Первая и самая мощная на сегодняшний день модель работает на частотах 650/1550 МГц ядро/память. Карты XT и CrossFire Edition немного медленнее — 625/1450 МГц. Все модели имеют одинаковое количество блоков обработки графики — 48 пиксельных блоков, 8 вершинных и 16 текстурных. Z-буфер (HyperZ) вырос в размерах и стал на 50% вместительнее, чем на предыдущем поколении. Естественно, видеокарты серии Radeon X1900 используют все удачные технологии ядра R520 (серия **Radeon X1800**) — круговой контроллер памяти с внутренней 512-битной шиной данных поддерживает будущую память GDDR4. Цены не отличаются демократичностью — за Radeon X1900 XTX просят более \$649, за Radeon X1900 XT — \$549, за Radeon X1900 CrossFire Edition — \$599. Разорители, блин.

Половина терабайта



Требования к качеству цифровой информации продолжают расти, и эта тенденция вряд ли пойдет на спад в ближайшие годы. Вспомните хотя бы последние годы XX века — в домашних условиях пользова-

тели хранили MP3-файлы с качеством не более 128 кбит/с, но на хорошей акустике этого было явно недостаточно. Но жесткие диски того времени не позволяли хранить большое количество файлов с хорошим качеством. С увеличением емкости жестких дисков начало расти и качество — видеоролики MPEG2, MP3 с качеством 256 и даже 320 кбит/с. Таким образом, идет круговорот — увеличивается емкость, возрастают потребности, снова увеличивается емкость носителей.

Компания **Western Digital** представила свой новый жесткий диск — **Caviar SE16 WD5000KS** объемом до 500 Гбайт. Внутри находятся четыре пластины по 125 Гбайт каждая, 16 Мбайт кэш-памяти, технология NCQ, которая пришла к нам вместе с интерфейсом Serial ATA II. Кстати, ограничиться 500 Гбайт необязательно, можно ведь взять два таких винчестера, объединить их в RAID-массив и получить заветный 1 Тбайт!

Яблочный плеер не одинок



Apple — бесспорный законодатель в нише портативных плееров со встроенными носителями (флэш, HDD). Сила **iPod** заключается в грамотной раскрутке и удобстве, которое предоставляет сервис **iTunes**. До тех пор, пока яблочная компания будет выпускать качественные плееры, они будут пользоваться популярностью.

Ввиду громадного спроса на последнее обновление плеера (**iPod Video**) все известные производители представили «свое видение» компактных проигрывателей. **Creative**, **iRiver** и **Samsung** не удержались от искушения вырвать себе кусочек рынка iPod. Вот только одно «но» — у них едва ли получится это сделать. Попробовать свои силы на поприще «яблокоподобных» устройств решила и могущественная корпорация **Microsoft**. Аналитики считают, что единственный способ подмять под себя хоть какую-то значимую долю рынка — это огромные денежные вложения в маркетинг, а финансовые возможности у компании Билла Гейтса есть. В любом случае здоровая конкуренция — это хорошо, так как конечный пользователь почти всегда выигрывает. Не исключено также, что корпорация может применить излюбленный трюк — использовать уже раскрученную торговую марку, к примеру **Xbox**.

AIBO уходит на покой



Вероятно, каждый из вас видел или слышал о робособаке **AIBO** от **Sony**. С момента запуска производства этого электронного зверька прошло уже 7 лет. За этот период было продано 150 000 собачек. И это с учетом того, что псина стоила \$2000! Корпорация Sony сворачивает производство роботов AIBO — как только будет распродана последняя партия, проект AIBO будет официально прекращен. Поторопитесь с покупкой!

Новость достаточно неприятная, особенно если учесть то, что Sony полностью сворачивает коммерческое производство роботов и фокусируется на бытовой электронике. Модель робота **QRIO** также не увидит свет. С другой стороны, освобождается ниша для других производителей. Проект **Honda ASIMO** будет разрабатываться и дальше — судя по последним данным, в недалеком будущем робот станет еще больше похож на человека. Жаль, что Sony решила покинуть такой интересный сектор — видимо, эра робототехники еще не наступила.

GIGABYTE: собери компьютер и лети на Тайвань!



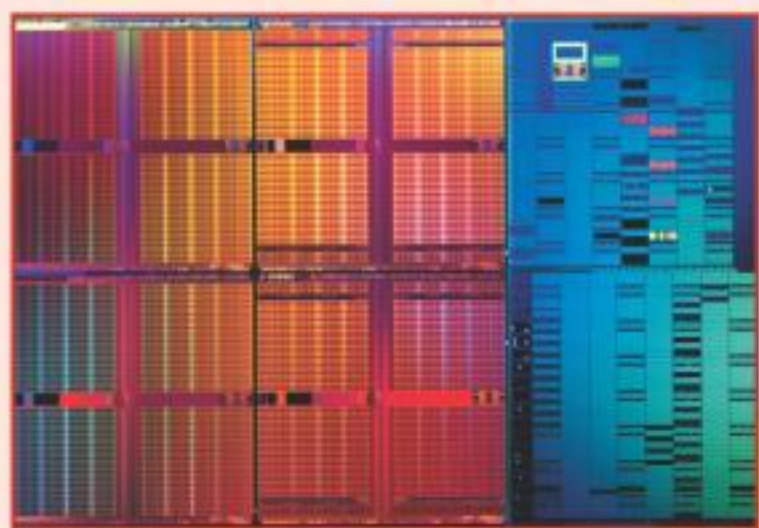
В марте и апреле 2006 года компания **GIGABYTE** при участии **Intel** и **Kingston** проведут чемпионат «Собери компьютер». Он будет проходить в вузах Москвы: МГУ им. Ломоносова, МГТУ им. Баумана, МИФИ, МФТИ, МАИ, МИРЭА — и завершится майским финалом в Экспоцентре на выставке «Связь Экспокомм».

В честь 20-летия компании GIGABYTE в этом году состоится суперфинал чемпионата «Собери компьютер» — «Веселые старты Школы GIGABYTE». В них смогут принять участие все те, кто побеждал в соревнованиях за три года существования российского офиса GIGABYTE в Москве. Главным сюрпризом будет возможность сразиться с руководителями и ведущими специалистами других компьютерных компаний, а также с известными артистами.

Главный приз — путешествие на остров Формоза в июне 2006 года. Для победы вам необходимо оказаться самым быстрым в сборке компьютера! Сколько человек сможет посетить субтропические джунгли, увидеть буддийские храмы и величественный парк Чан Кай Ши, мы пока не скажем. За развитием событий следите в следующих номерах «Игромании», а также PC Magazine, Upgrade, Hard'n'Soft, Computer Press и на сайтах iXBT и 3Dnews.

Подробную информацию смотрите на сайте www.gigabyte.ru.

Технологичность Intel



После отказа от половины своих самых раскрученных торговых марок («Intel inside», «Pentium») компания Intel начала усиленно развивать технологии. Совсем недавно были представлены процессоры Core Solo и Core Duo, которые производятся по тонкому 65-нм техпроцессу. Процессоры уже вовсю продаются, тогда как конкуренты в лице AMD лишь начинают вкладывать деньги в переоборудование своих фабрик под 65-нм. Intel идет еще дальше — фабрика D1D, расположенная в штате Орегон, работает над 45-нм технологией. Уже сделаны пробные экземпляры.

Полномасштабное производство с применением 45-нм норм на 300-мм пластинах начнется в начале 2007 года. Представители Intel сообщают, что новые процессоры будут потреблять в пять раз меньше энергии, чем те, что продаются на данный момент. Что же нас ожидает? Даже если модели Core Solo и Core Duo являются ангелами в плане низкого энергопотребления, то в пять раз менее энергоемкие процессоры позволят существенно увеличить продолжительность бесперебойной работы ноутбуков. Ну а для настольных систем с такими процессорами мощный блок питания не будет столь же необходим, как сейчас.

DDR3 SDRAM — на старт!

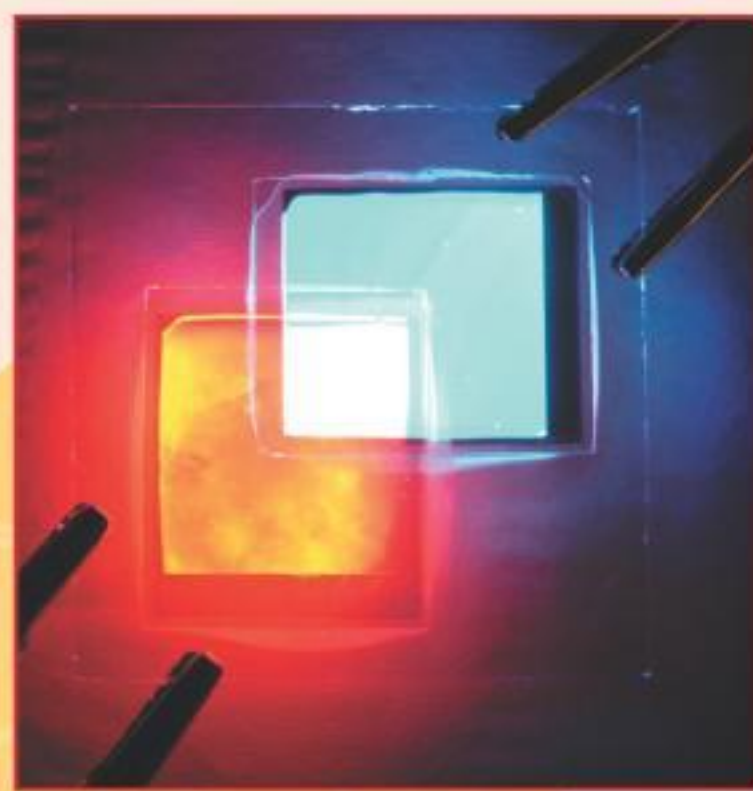


Стандарт памяти DDR SDRAM появился сравнительно недавно, заменив собой устаревший SDRAM (без приставки DDR). По отношению к ушед-

шему стандарту DDR нес существенное увеличение скорости, так как позволял одновременно читать и записывать данные. Компания Intel перешла на стандарт DDR2 SDRAM буквально полтора года назад и лишь в 2006 году DDR первого поколения канет в лету, уступив место более перспективному DDR2.

Если верить сетевым слухам, DDR2 будет недолго править балом и уступит место DDR3 уже во втором квартале 2007 года. Переход, как и в прошлый раз, совершит компания Intel, переведя свои чипсеты на новый уровень производительности. Какие улучшения несет третий по счету стандарт DDR, пока не известно, но можно предположить, что более высокие относительно DDR2 частоты и низкие тайминги положительно скажутся на производительности. Ожидается, что стартовая частота для DDR3 SDRAM будет 800 МГц, к 2009 году она вырастет до 1333 МГц.

Шпионские технологии



Дисплеи органического происхождения (OLED) обладают очень высокой яркостью, но абсолютно непрозрачны. Если бы можно сделать их прозрачными, это открыло бы путь многим перспективным разработкам. Ожидается, что продажи OLED-экранов в 2006 году возрастут на 60% и составят примерно 550 млн. Это обусловлено ростом популярности сотовых телефонов и MP3-плееров.

Ученые из Института Фраунгофера (Fraunhofer Institute for Applied Polymer Research), расположенного в Потсдаме (Германия), сумели построить совершенно прозрачный OLED-дисплей на основе светоизлучающих полимеров. «Мы достигли этого результата путем использования нового типа металлического электрода, чтобы обеспечить электрический поток через полимерную пленку», — сообщает Армин Вельд (Armin Wedel).

Ранее металлоксидные пленки были слишком толстыми, чтобы свет мог беспрепятственно проходить сквозь них. С достижением такого уровня прозрачности OLED-дисплеи могут комбинироваться с обычными ЖК-экранами, открывая новые возможности. При комбинировании двух типов дисплеев можно будет повысить плотность отображаемой информации. Уже есть рабочие образцы. Можно придумать массу применений данной технологии — от простого встраивания спидометра автомобиля в лобовое стекло до затемняющихся окон в домах. Вы готовы отправить шторы на пенсию?

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 6.1 — новые драйверы для видеокарт Radeon, All-In-Wonder, IGP, IXP и XPRESS 200.

ATI Tray Tools 1.0.5.824 — небольшая утилита для настройки видеокарт ATI.

!aTuner 1.9.40.8198 — программа для настройки видеокарт серии GeForce и Radeon.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ И КОДЕКИ

Sound Blaster Audigy 1/2/4 2.08.0004 — драйверы для звуковых карт Creative серии Audigy.

ОПТИЧЕСКИЕ ПРИВОДЫ И ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

HD Tune 2.52 — бесплатная утилита для измерения производительности жесткого диска.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

CPU-Z 1.31 — утилита предоставляет всю информацию о процессоре, материнской плате, кэше и памяти.

CrystalMark09 0.9.117.288 — пакет для тестирования и диагностики вашего ПК.

NextSensor 1.0.1.0 — программа для мониторинга температур и напряжений в компьютере.

Rainmeter 0.14 — настраиваемая утилита, которая показывает загрузку процессора, памяти, жесткого диска и т. д.

SIW 1.56 — бесплатная утилита, которая показывает всю информацию по ПК.

Acer-первопроходец



В новостной ленте мы не раз говорили о новых процессорах Intel — Core Solo и Core Duo. Но говорить — это одно, а найти в продаже — совсем другое. Acer первой в России представит ноутбуки с данными процессорами. В линейке будет представлено три модели. Модель TravelMate 8200 является отличной альтернативой полноценному домашнему компьютеру, так как укомплектована мощной видеокартой ATI Radeon Mobility X1600 и разъемами для расширения оперативной памяти до 2 Гбайт. Модель Aspire 5670 обладает менее производительной видеокартой — Radeon Mobility X1400, но даже этот ноутбук справится с трехмерными играми на невысоких настройках качества. У обеих моделей есть встроенная фотокамера с разрешением 1,3 Мп. TravelMate 4670 — это не более чем офисный ноутбук.

Все три ноутбука укомплектованы двоядерным процессором Core Duo с частотой 2,16 ГГц, а также фирменным ПО.

ВРОКИ ШИТЬЯ BIOS

Зачем и как обновлять прошивку материнки

Александр Гусленко

Внимание! Информация, приведенная в этой статье, носит ознакомительный характер. Редакция журнала «Игромания» не несет ответственности в случае возникновения необратимых последствий и выхода из строя оборудования после повторения описанных ниже действий.

Такое вот получилось суровое вступление. На самом деле речь сегодня пойдет всего-навсего о BIOS материнской платы и о том, как его можно обновить. Вы узнаете все нюансы данного таинства, ознакомитесь с возможными ошибками (лучше учиться на чужих) и узнаете, зачем нужно менять прошивку.

Что такое BIOS и с чем его едят

Микропрограмма материнской платы **BIOS** (Basic Input/Output System — базовая система ввода-вывода) хранится в ПЗУ (в новых платах используется flash-память) и дает возможность изменять и сохранять настройки компьютера.

BIOS нужен для взаимодействия компьютера с операционной системой. Настройки отдельных узлов ПК (в основном это интегрированные в материнскую плату устройства) изменяются именно в BIOS. Эта программа есть не только в материнской плате, но и в видеокарте, жестком диске, оптическом приводе и т.д. BIOS разных устройств выполняют разные задачи. Например, в BIOS видеокарты прописаны тактовые частоты памяти, графического ядра, количество действующих конвейеров и так далее.

Зачем менять прошивку

Чем может быть вызвана принудительная смена BIOS в материнской плате? Причин не



В BIOS сосредоточены все настройки системы.

EFI — смерть BIOS



С 1998 года компания **Intel** начала продвигать технологию **EFI (Extensible Firmware Interface)** — своего рода промежуточный интерфейс между BIOS материнской платы и операционной системой. EFI состоит из блоков данных, содержащих информацию об аппаратной части компьютера. Информация сообщается загрузчику операционной системы, и в зависимости от нее ОС вызывает или блокирует определенные службы. Спецификация EFI будет использоваться на следующих поколениях архитектур IA-32 и Itanium. Если все пойдет по плану Intel, то EFI будет активно вытеснять с главных ролей BIOS, чему вряд ли обрадуются компании Award и AMI.

так и много. Обладатели старых материнских плат нередко сталкиваются с ситуацией, когда прошивка просто не содержит определенных настроек или не поддерживает новые процессоры и другие устройства. Устаревшие материнские платы часто могут быть несовместимы с жесткими дисками большой емкости или не поддерживают загрузку с оптического привода.

В случае с платформой Socket A ситуация следующая. На многих материнских платах невозможно было запустить новые процессоры серии Sempron. Проблема решалась в одну минуту обновлением BIOS. После этого плата без проблем опознавала «камень» и рапортовала при загрузке о его реальной частоте и рейтинге производительности. Оверклокерам же придется по душе прошивки, открывающие новые возможности для разгона процессора и памяти.

Бывают и более экзотические причины обновления BIOS. Известно, что некоторые вирусы могут испортить текущую версию прошивки, что повлечет за собой проблемы в работе материнской платы. После выхода материнской платы из строя исправить ситуацию можно только сменой BIOS.

Способы смены прошивки

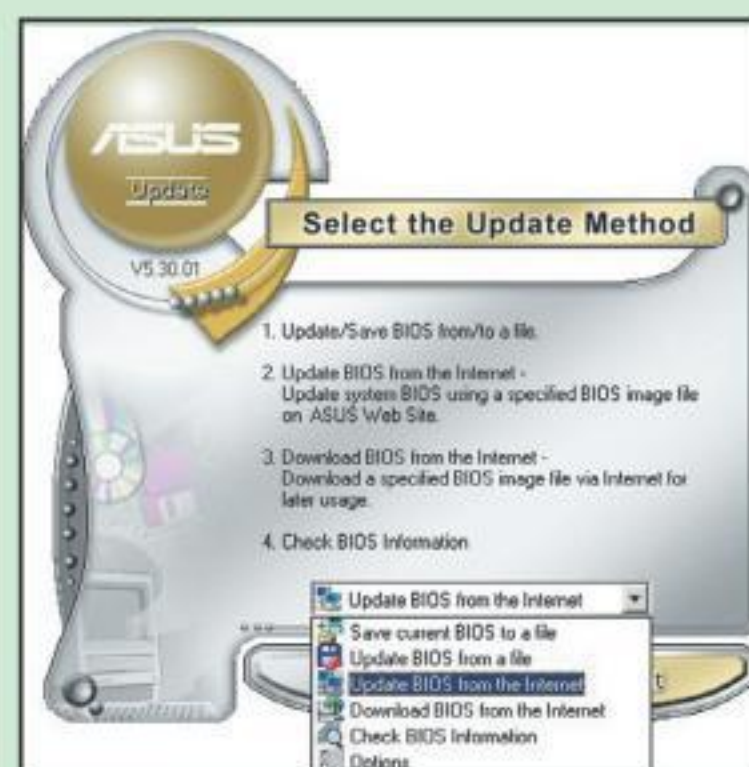
Разработчиками материнских плат предусмотрено немало способов перезаписи BIOS материнских плат. Прошивку практически любой платы можно заменить, загрузив с дискеты MS-DOS, а зачастую и через Windows XP. Такой способ менее распространен по той причине, что в Windows XP отсутствует «прямой» доступ к аппаратному обеспечению.

Некоторые производители предлагают альтернативные способы. К примеру, прошивку многих моделей материнских плат от **EPoX**, **ASUS** и **GIGABYTE** можно сделать перед загрузкой системы. В таком случае понадобится лишь дискета с новой версией BIOS.

В случае проблем с новой версией прошивки и для борьбы с вирусами на плату иногда устанавливают два чипа BIOS. Такой подход позволяет вернуть старую версию прошивки в случае неудачного обновления или вирусной атаки.

Переходим к делу

По каким-то причинам вы решили сменить/обновить текущую прошивку на более свежую и/или более стабильную версию. Прodelать эту операцию можно одним из нескольких доступных способов. Их количество зависит от конкретной модели материнской платы. Рассмотрим самые распространенные из них.



Во многих случаях BIOS можно обновить через Windows с помощью фирменных утилит.

Стандартные пароли Award BIOS:

- AWARD_SW
- TTPHNA
- aPAf
- HLT
- Lkpeter
- ?award
- % 6 пробелов %
- % 9 пробелов %
- ZBAAACA
- KDD
- ZJAAADC
- 01322222
- Wodj
- J262
- Syxz

Обновление BIOS через DOS

Самым надежным и проверенным временем способом является прошивка через DOS. Для этого понадобятся:

- Файл с нужной версией микропрограммы BIOS. Рекомендуем выбрать самую последнюю версию. Искать ее лучше на сайте производителя материнской платы или же через поисковую систему (нужно ввести модель платы или ее код, отображаемый в нижней части экрана во время включения ПК). Если попытки не увенчались успехом, можно воспользоваться специализированными ресурсами, такими как www.bios.ru или www.hardw.com.ua.

- Специальное программное обеспечение для обновления BIOS. Если в комплекте поставки с материнской платой таких утилит не было, придется загрузить их с сайта производителя. Как правило, это **awdflash.exe**.

- Дискета, отформатированная в файловой системе FAT, или же компакт-диск (в случае, если у вас есть навыки создания мультизагрузочных дисков).

- Желателен источник бесперебойного питания. Бывает так, что во время обновления прошивки может произойти перепад напряжения в сети (причиной тому может быть что угодно: ремонт у соседей, проблемы электросети и т. д.) — от этого никто не застрахован. В таком случае компьютер перезагрузится и после этого материнскую плату будет очень тяжело оживить.

Пример обновления BIOS через DOS

Сначала подготовим загрузочную дискету. На ней должны быть системные файлы, **autoexec.bat**, **awdflash.exe** и новая версия BIOS. **awdflash.exe** — программа для обновления прошивки. Загрузочный файл **autoexec.bat** должен содержать следующие строки:

— **AWDFLASH [filename1] [filename2]**

где **filename1** и **filename2** — имя новой прошивки (имя файла) и старой (не должно совпадать с именем файла с новой прошивкой) соответственно. Есть и другие возможности работы с **awdflash.exe**. Для их просмотра следует запустить программу с ключом «/?».

Образ загрузочного диска с оболочкой MS-DOS можно найти на сайте www.bootdisk.com или создать по средствам ОС Windows.

Загрузившись с подготовленной дискеты или загрузочного компакт-диска, вам остается лишь набрать слово **autoexec.bat**. Все, дело сделано.

Обновление BIOS через Windows

Каждая программа от производителей материнской платы для обновления BIOS через Windows имеет уникальный интерфейс со своими особенностями и нюансами. Поэтому мы не сможем вам детально рассказать о перепрошивке этим способом — вариантов много. Рекомендуем внимательно изучить руководство пользователя, если оно не сохранилось — скачайте электронный вариант с сайта производителя.

Мы ограничимся общими рекомендациями по обновлению BIOS в среде Windows:

- перезагрузите компьютер в режим защиты от сбоев (во время загрузки нажмите F8 и выберите пункт «Безопасный режим» или Safe Mode);

- выгрузите все ненужные программы из памяти и троя (оставить только системные процессы);

- по возможности используйте источник

бесперебойного питания.

Теперь можно начинать. В большинстве случаев интерфейс программы для прошивки BIOS интуитивно понятен, так что проблем возникнуть не должно.

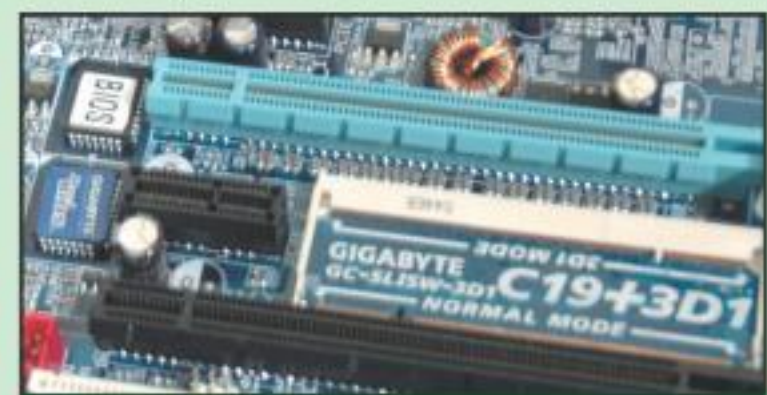
Возможные неполадки во время обновления

Самая серьезная (и самая распространенная) проблема, с которой вы можете столкнуться, — это зависание или отключение питания ПК во время обновления BIOS. Специально для этих случаев мы и предложили сделать резервную копию старой версии прошивки (файл **filename2**). Впоследствии ею можно будет воспользоваться и восстановить BIOS. Еще могут возникнуть проблемы, если вы использовали BIOS от другой платы или же нестабильную/неудачную версию. И здесь снова очень пригодится старая прошивка. Но если компьютер не включился после обновления, то кроме сервисного центра вам уже никто не поможет.

Возможна еще одна, менее распространенная проблема, даже экзотичная. Некоторые версии BIOS автоматически устанавливают свой пароль и таким образом блокируют доступ к настройкам. Для исправления этого воспользуйтесь одним из стандартных паролей.



Напоследок еще раз скажем, что во время обновления BIOS желательно пользоваться ИБП. И еще, если у вас нет претензий к текущей версии прошивки, подумайте дважды: а стоит ли делать обновление?



Технологии типа DualBIOS позволяют избежать многих неприятных моментов.

topdevice
www.topdevice.ru

Достойной внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ



Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS
GROUP



СОВЕРШЕНСТВО ТЕХНОЛОГИЙ. СВОБОДА ЗВУКА

ЖАР КОСТИ ЖЛОМИТ

Тестирование систем охлаждения

Александр Горин

Может ли процессор работать при температуре 300 градусов по Цельсию? Нет, жара еще никогда не влияла положительным образом на надежность электронных компонентов. А вот низкая температура, напротив, хорошо сказывается на стабильности работы комплектующих и их разгоне. Только при низкой температуре можно выжать лишние десятки, а то и сотни мегагерц из процессора или видеокарты.

Детали компьютера охлаждаются кулерами. Они бывают пяти разных типов: воздушные, жидкостные, системы с фазовым переходом, с использованием тепловых трубок и чиллеры (waterchiller).

Муссоны и пассаты

С воздушными системами все просто — передача тепла осуществляется с помощью радиатора. Но и здесь есть несколько нюансов и стандартных заблуждений. Сам по себе радиатор не снижает температуру чипа. Он увеличивает поверхность, соприкасающуюся с воздухом, за счет чего улучшается отвод тепла. Для ускорения процесса отдачи энергии используются вентилятор и конвекционные системы. Эффективность воздушной системы зависит еще и от скорости передачи энергии по теплоносителю. Первое время хватало алюминия, но сейчас он уступает позиции меди (она лучше проводит тепло). Ее минусы — высокая цена и большой вес. Многие медные кулеры по весу превышают предел, рекомендованный производителями платформ.

Есть и другие материалы. Например, разнообразие форм углерода — от природного графита до искусственных алмазов. В радиаторах их пока никто не применяет, слишком дорого.



ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3,2 ГГц, 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Материнская плата	GIGABYTE GA-8N-SLI Pro
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Видеокарта	ASUS GeForce 7800GTX-DVDC256 256 Мбайт (PCI-E x16, GeForce 7800 GTX)
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce 7.15
Драйвера для видеокарты	NVIDIA ForceWare 81.85
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

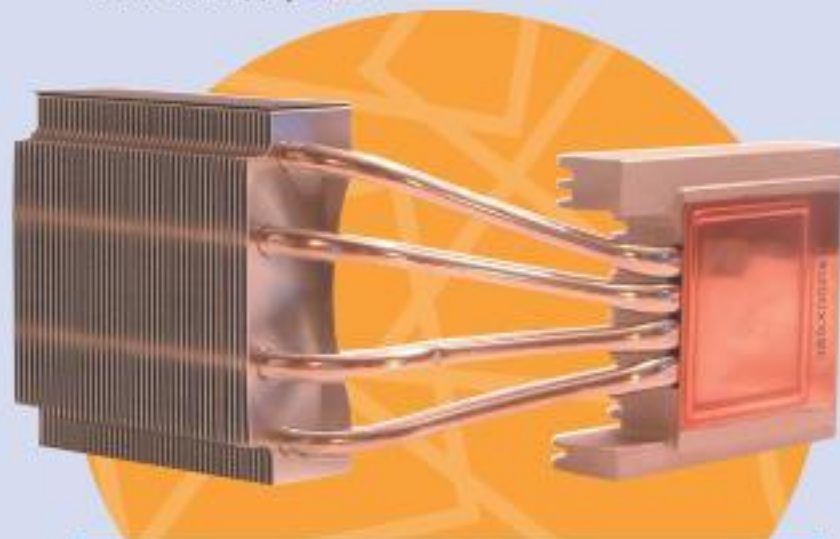
Как таковой проблемы отдачи тепла с радиатора нет, она заключается в том, как произвести эффективный отбор энергии от горячего ядра процессора сложно, тем более что площадь контакта уменьшается. Эффективных средств передачи тепла являются тепловые трубки. Они представляют собой сосуды с капиллярными стенками и небольшим количеством жидкости, которая испаряется со дна трубки и в парообразном состоянии поднимается вверх, попутно отдавая энергию. Наверху жидкость оседает в виде конденсата и стекает вниз по капиллярам. Благодаря тому, что энергия переносится вместе с веществом, скорость передачи выше, чем у меди. Внутри трубок заливают, разумеется, не воду (она не испаряется при температурах ниже 80 градусов Цельсия), а аммиак.

Водяное охлаждение подразумевает перенос энергии от источника тепла к радиатору; «курьером» выступает жидкость. Обычно это вода с добавлением антибактериальных присадок. Стандартная система охлаждения состоит из ватерблока и радиатора. Ватерблок — это герметич-

ный металлический сосуд с входным и выходным штуцером. Одна из его стенок крепится к процессору. Внутри иногда делают лабиринт — для повышения теплоотдачи.

Преимущество водяного охлаждения в том, что тепло уводится от источника на большое расстояние, а это позволяет использовать большие внешние радиаторы. Водяное охлаждение отличается высокой эффективностью, но и у него есть свой предел — температура окружающей среды. Выход был найден в виде двухконтурной системы, где второй контур охлаждается с помощью элементов Пельтье или иными способами. Нечто подобное можно изготовить, поместив радиатор с водой в морозильную камеру холодильника. Бывают экстремальные системы с тремя и более контурами — на них можно достигать очень низких температур, при этом давление остается в пределах нормы. Недочеты таких агрегатов — высокая стоимость и низкий КПД.

Система фазового перехода основана на том, что непосредственно в зоне снятия энергии происходит кипение жидкости. Как известно из курса физики, вещество при кипении поглощает наибольшее количество энергии. Конденсация паров производится после их прохождения через капиллярную трубку с отверстием маленького сечения. При движении паров по узкому каналу происходит переход из газового состояния обратно в жидкое. В комплект входит компрессор, который создает давление в трубке. Эти системы высокопроизводительны, но сложны технически, требуют частого обслуживания и имеют массу других ограничений. К примеру, чтобы избежать конденсата, нужно проводить теплоизоляцию процессорного разъема и трубопровода. Найти в продаже такие модели почти невозможно, да и стоят они не меньше, чем бытовой кондиционер.



Тепловые трубки с каждым днем становятся все популярнее и популярнее.



А вот так выглядит ватерблок. Иногда внутри делают лабиринт — для повышения теплоотдачи.

Участники



Стандартный кулер от Intel не отличается тихим нравом и эффективностью.

Сегодня мы посмотрим, насколько эффективны существующие системы водяного охлаждения, мощные воздушные и обычные боксовые кулеры. В обзоре тестировались две воздушные системы охлаждения — боксовый кулер от Intel (2500—3400 об/мин) и медный Zalman CNPS7700-Cu. Водяные системы представляют бюджетный Titan Bianca TWC-A05/C и высокотехнологичный Zalman RESERATOR 1 Plus.

TITAN BIANCA TWC-A05/C

Titan Bianca TWC-A05 выпускается в двух вариантах: для охлаждения видеокарты и для охлаждения процессора. В нашем случае речь пойдет о последней версии. Bianca поставляется в красочной упаковке из картона. Внутри в двух отсеках находятся основной модуль с радиатором и помпой, ватерблок, охлаждающий жидкость, PCI-заглушка со штуцерами, набор процессорных креплений для Socket A/754/939/370/478/775, комплект пластиковых трубок, провода питания, термопаста, устройство для снятия/установки зажимов и руководство пользователя на русском языке. Все, что нужно.

Основной модуль содержит резервуар с помпой, радиатор с вентилятором и электронику. Последняя

контролирует работу вентилятора — если с ним что-нибудь произойдет, прозвучит громкий звуковой сигнал. Впрочем, этот писк будет повторяться при каждом старте компьютера, так как вентилятор не может раскрутиться мгновенно и система думает, что он вышел из строя.

Сзади расположены два штуцера и четырехштырьковый разъем питания. Пластины радиатора изготовлены из алюминия. Каждая плотно посажена на трубку с «юбкой». Такой способ используется в кулерах с тепловыми трубками. Радиатор охлаждается 80-мм вентилятором. Его обороты можно регулировать в диапазоне от 1300 до 2700 (+/-10%) в минуту. При изменении скорости вращения вентилятора меняется и цвет подсветки ручки регулировки. Уровень шума на максимальных уровнях отчетливо слышен даже в шумном помещении. На минимальных оборотах его едва слышно, остается только шум помпы. Он весьма специфичный, заглушить его невозможно. Помпа питается от 5 Вольт.

Система крепежа ватерблока позволяет использовать водяное охлаждение с любыми современными и даже с устаревшими процессорами (под разъемы Socket A/478 и Socket 370). В случае с AMD и Socket 370 пользователю даже не придется вынимать материнскую плату из системного блока, клипсы просто цепляются за зубья разъема или штатную рамку. PCI-заглушка, входящая в комплект, позволяет вывести трубки и питание наружу через штатные отверстия.

Концентрат антисептической жидкости обеспечивает безотказную работу системы охлаждения на протяжении всего срока эксплуатации (так заявляет производитель). Периодически его необходимо разбавлять дистиллированной водой в пропорции 3,5:1, о чем также написано на ярлыке. Все трубки уже нарезаны и готовы к использованию. Соединения у Bianca TWC-A05/C резьбовые, в результате чего риск разгерметизации сведен к минимуму. Резьбовая и прижимная части соединения вращаются независимо, поэтому пластиковые трубки не перекручиваются.

Сборка системы проста и доступна даже начинающему пользователю. Вот только при заправке жидкости придется повозиться, чтобы выгнать все пузыри. Ведь если они останутся в системе, помпа будет шуметь. Странно, что сверху помпа не герметична: если наклонить блок, жидкость начнет вытекать.

Ориентировочная стоимость Titan Bianca TWC-A05/C составляет \$80.



Titan Bianca TWC-A05/C — простая и недорогая система водяного охлаждения.

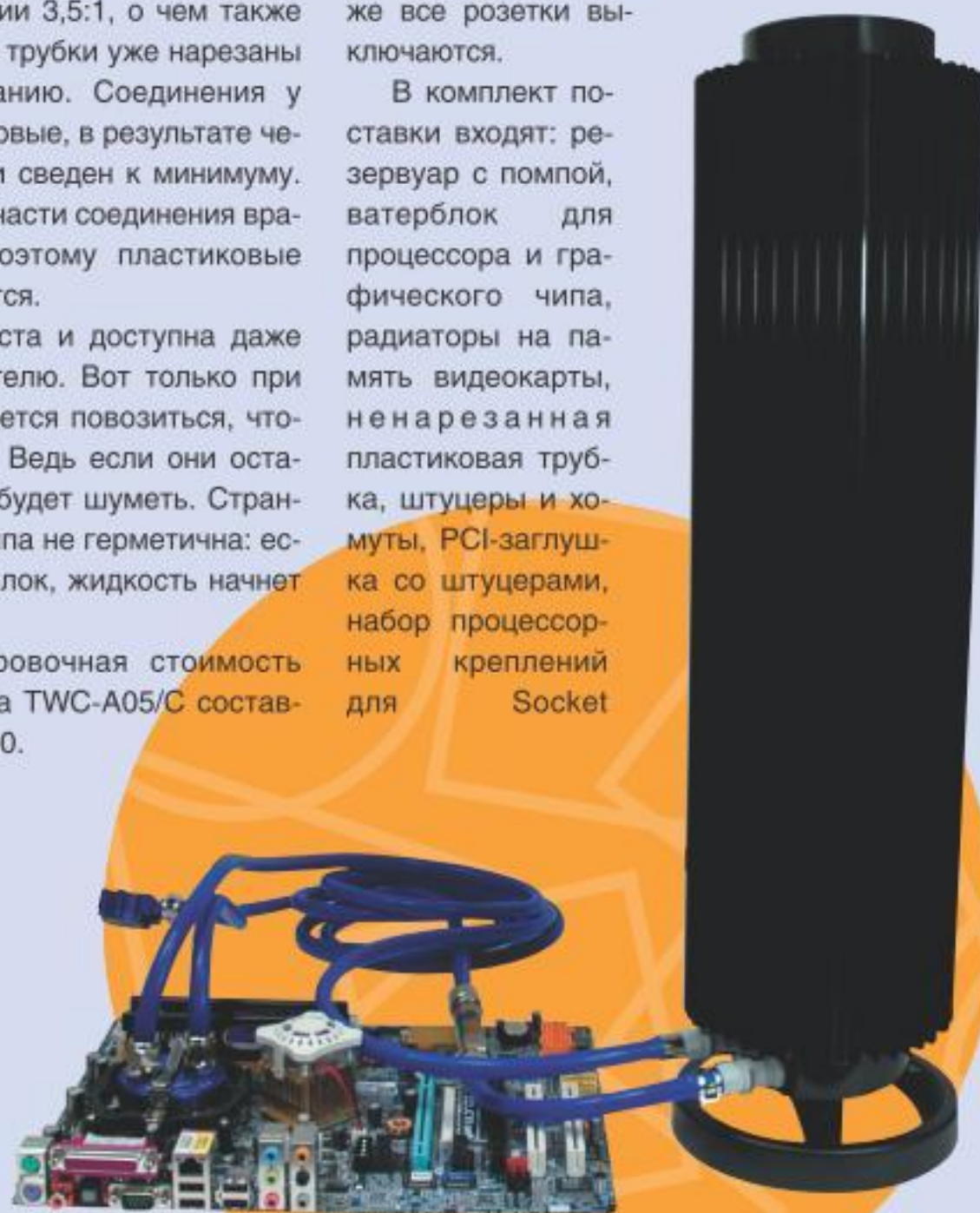
ZALMAN RESERATOR 1 PLUS

Компания Zalman в представлении не нуждается, как и ее обновленный RESERATOR 1 Plus. Эта система относится к высшему ценовому сегменту. Коробка с системой охлаждения большая и тяжелая, это стоит учитывать, если вы захотите отправиться за ней в магазин своим ходом.

Особенность системы заключается в наличии ватерблока как для видеокарты, так и для процессора. Еще одно отличие — очень большой радиатор. Это расплата за бесшумность. Его можно засунуть куда-нибудь подальше, а можно гордо поставить на стол, тем более что радиатор покрашен в черный цвет и смотрится солидно. Внутри «торпеды» расположена помпа.

Странно, что своего датчика включения компьютера у системы нет. Есть лишь простенький выключатель, смонтированный на проводе, — как у ночного светильника. Здесь возникает одна проблема. Придется всегда держать в голове то, что нужно в начале включить систему охлаждения и только потом компьютер. В связи с этим обстоятельством мы провели эксперимент: специально «забыли» нажать заветную кнопку и запустили компьютер. Через 7 минут компьютер завис. В случае с современными процессорами вы отделаетесь лишь таким зависанием, а вот если у вас установлен, например, Athlon, то он просто сгорит. Чтобы избежать этого, можно воспользоваться сетевым фильтром с функцией Master-Slave, например, Defender DFS-801, или ИБП с подобной возможностью. Суть ее заключается в том, что после включения компьютера автоматически включаются дополнительные розетки для периферии, при отключении же все розетки выключаются.

В комплект поставки входят: резервуар с помпой, ватерблок для процессора и графического чипа, радиаторы на память видеокарты, ненарезанная пластиковая трубка, штуцеры и хомуты, PCI-заглушка со штуцерами, набор процессорных креплений для Socket



Zalman RESERATOR 1 Plus: цена не имеет значения, главное тишина и качество.

462/754/939/478/775 и для крепления к видеокарте, инструкция, концентрат специальной жидкости и термопаста.

Установка предельно проста: оба ватерблока крепятся с помощью простых и надежных креплений, а трубки с помощью хомутов или винтовых шурупов. Заправка системы жидкостью тоже не вызывает проблем. В верхнем торце радиатора находится отвинчивающаяся крышка, туда-то и надо заливать воду. Его конструкция такова, что пузыри, образующиеся при заправке, не остаются в трубках — и это плюс. Помпа находится на дне радиатора, и благодаря тому, что над ней стоит толща воды, ее вообще не слышно.

Если вы решили охлаждать и процессор, и видеокарту, рекомендуем подключить к системе вначале процессор, а затем видеокарту — мы так и делали во время тестов. Предварительно придется полностью «оголить» видеокарту. Без массивного кулера она выглядит забавно и неказисто. Если графический процессор охлаждается с помощью полноценного ватерблока, то для памяти предусмотрены маленькие «ежики». Несмотря на свой размер, они прекрасно справились со поставленной задачей — даже несмотря на то, что у нас была установлена горячая AOpen Aeolus 7800GTX-DVDC256 на базе GeForce 7800 GTX.

Ориентировочная стоимость Zalman RESERATOR 1 Plus — \$280.

ZALMAN CNPS7700-CU

Эволюция культовых кулеров серии 7xxx от Zalman вылилась в дальнейшее увеличение размеров. Однако несмотря на это обстоятельство, площадь поверхности Zalman CNPS7700-Cu (3268 см²) лишь чуть-чуть больше, чем у Zalman CNPS7000-Cu (3170 см²). Масса кулера увеличилась на 145 грамм и составила 918 гр. Количество медных пластин не изменилось, но увеличились промежутки между ними и их длина, что позволило уменьшить сопротивление воздуха. Также увеличился диаметр вентилятора — до 120 мм против 80 мм.

Новые кулеры не совместимы с Socket A, да и не в каждую системную плату их удастся установить — могут помешать близлежащие элементы материнки. Площадка контакта с процессором у кулера отполирована до блеска, ребра радиатора острые. Стоит быть аккуратнее при установке.

Установка Zalman CNPS7700-Cu на Socket 775 осуществляется в три этапа. На первом мы поместим пластиковую рамку на обратную сторону платы. Могут возникнуть проблемы — в некоторых материнках ножки силовых элементов не дают ее туда вставить. С лицевой стороны

Название кулера	РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ КУЛЕРОВ			
	Температура процессора		Температура видеокарты	
	в покое	100% нагрузка	в покое	100% нагрузка
Zalman CNPS7700-Cu (1000 об/мин)	40	72	-	-
Zalman CNPS7700-Cu (2000 об/мин)	37	63	-	-
Боксовый кулер Intel (3400 об/мин)	42	75	-	-
Titan Bianca TWC-A05/C (1300 об/мин)	40	75	-	-
Titan Bianca TWC-A05/C (2700 об/мин)	38	66	-	-
Zalman RESERATOR 1 Plus (с видео)	40	72	43	72
Zalman RESERATOR 1 Plus (без видео)	37	65	-	-

платы нужно установить крепежную рамку и зафиксировать конструкцию винтами. К этому моменту процессор должен уже стоять в разъеме. Третий этап, заключительный — установка самого CNPS7700-Cu, который фиксируется двумя подпружиненными винтами. На первый взгляд все кажется очень сложным, но в действительности инсталляция проходит легко и быстро. Для всех платформ установка кулера одинаково проста. Но инструкция все равно пригодится хотя бы для того, чтобы увидеть предупреждение о том, что компания Zalman снимает с себя ответственность за любые повреждения, связанные с неправильной установкой или разгоном.

В комплекте поставки есть еще и внешний регулятор скорости вращения кулера. Выглядит он топорно, но со своими функциями справляется.

Средняя стоимость — \$50.

Пытки раскаленным железом

На сегодняшний день пальму первенства в плане тепловыделения уверенно держит продукция Intel и особенно — двухъядерные процессоры. Поэтому в качестве нагревательного элемента использовался двухъядерный процессор Intel Pentium D 840, работающий на частоте 3,2 ГГц. Мы измеряли температуру процессора с помощью аппаратных средств материнской платы GIGABYTE GA-8N-SLI Pro. Для разогрева и мониторинга температуры процессора мы использовали S&M 1.7.6 beta. На сегодняшний день это одна из самых функциональных и удобных программ. Уровень нагрузки процессора мы выставили на 100%. Сразу стоит оговориться, что в жизни нет таких приложений, которые постоянно выжимают из процессора все соки. Даже когда вы играете, он загружен максимум процентов на 70—80%.

Тестирование проводилось на открытом стенде при температуре воздуха 25 градусов. Каждую систему охлаждения мы тестировали один час. В случае с Zalman RESERATOR 1 Plus, необходимо было нагрузить еще и видеокарту, для этого мы использовали 3DMark05 в режиме повтора. После тестов с видеокартой мы отсоединили ее контур и провели тест только с процессором.

Закалилась ли сталь?

Тестирование показало, что воздушное охлаждение по-прежнему справляется со своей задачей, а водяное лишь незначительно превосходит его по эффективности. Но есть и нюансы. Северный мост, который прекрасно обходился пассивным радиатором при работе с воздушными системами, быстро перегрелся при работе с водяными. Объясняется это просто — вентилятор обдувает не только радиатор процессора, но и все близлежащие элементы на материнской плате. Это справедливо как для Zalman

CNPS7700-Cu, так и для боксового кулера. В случае с Zalman RESERATOR 1 Plus и Titan Bianca TWC-A05/C придется позаботиться о дополнительном охлаждении северного моста.

Открытием стала инертность водяных систем. При резком увеличении нагрузки температура менялась плавно и росла очень медленно, как бы нехотя. А вот когда нагрузка ослабевала, она не торопилась ползти вниз. В большей степени этот эффект наблюдался у Zalman RESERATOR 1 Plus. Оно и понятно, ведь в нем используется очень большой резервуар воды без активного охлаждения.

Боксовый кулер, как и ожидалось, оказался шумным. В принципе его хватит для охлаждения процессора, но температура при постоянной максимальной нагрузке оказалась высокой — 75 градусов. С этим можно смириться, если вы не планируете разгонять процессор и постоянно загружать его с помощью S&M.

В который раз мы убедились, что большой кусок меди со 120-мм вентилятором может заткнуть за пояс всех, включая системы водяного охлаждения. При этом даже на максимальных оборотах Zalman CNPS7700-Cu работает тихо. Как говорится, «против лома нет приема». Единственным минусом кулера являются его размеры и несовместимость с некоторыми системными платами.

Zalman RESERATOR 1 Plus оказался самой эффективной системой в состоянии покоя, но при нагрузке проиграл своему воздушному брату. Зато был абсолютно бесшумен. Инерционность всей системы при нагреве является плюсом — температура при резком скачке нагрузки будет долго сохраняться на низком уровне. Но использовать эту систему для процессора и видеокарты одновременно мы не рекомендуем, лучше выбрать что-то одно.

Эффективность работы Titan Bianca TWC-A05/C близка к боксовому кулеру при минимальных оборотах вентилятора. При максимальных оборотах ситуация меняется кардинальным образом, но расплатой за это становится сильный шум. Существенные плюсы этого комплекта — цена и возможность без труда смонтировать его на любую систему.

Практическое исследование показало, что водяные системы не имеют однозначного превосходства над воздушными. Более того, последние просты в установке и не требуют обслуживания в отличие от своих жидкостных коллег.

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:

AOpen (www.aopen.ru) — AOpen Aeolus 7800 GTX 256 Мбайт;
 Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair Twin2X 1024A-5400UL 2x512 Мбайт;
 Kraftway (www.kraftway.ru) — Intel Pentium D 840, GIGABYTE GA-8N-SLI Pro, Western Digital WD1200JS, NEC ND-4550A;
 Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — Sunbeam NUUO;
 «Инлайн» (www.i2b.ru) — Titan Bianca TWC-A05/C;
 «Невада» (www.nevada.ru) — Zalman CNPS7700-Cu, Zalman RESERATOR 1 Plus.



Zalman CNPS7700-Cu — большой, тяжелый и очень эффективный.



ГЛАВНОЕ - это ИДЕЯ!!!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телик, радио, игровая приставка, mp3 и CD-плеер? Kraftway iDEA MC с Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005 легко заменит тебе все это.

И не забудь, что это еще и МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР!



товар сертифицирован

www.iDEAmc.ru

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ!

kraftway
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Kraftway является зарегистрированным товарным знаком «Крафтвей корпорейшн ЛПС».
Microsoft, Windows, логотип Windows XP Media Center Edition являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft или ее отделений в США и других странах.

КЛАВИАТУРЫ, КОТОРЫЕ УМЕЮТ ВСЕ

Тестирование игровых клавиатур
от Saitek и Logitech

Николай Арсеньев

Клавиатура — бессменный спутник любого компьютерного пользователя. Даже если у вас КПК, без клавиатуры никак, просто в этом случае она станет виртуальной. Но дела это не меняет. Сейчас в продаже есть масса простых и навороченных мультимедийных клавиатур, но игровые модели все еще редкость. Сегодня мы представляем обзор нескольких необычных и в своем роде уникальных продуктов, которые идеально подойдут для игр и не только.

Saitek Gamers Keyboard и Saitek Eclipse

Клавиатуры **Saitek Gamers Keyboard** и **Eclipse** во многом похожи, но отличия есть, и они существенные. Модель Gamers Keyboard появилась первой, так что с нее мы и начнем.

Кроме самой клавиатуры, в коробке лежала панель с программируемыми клавишами, небольшая инструкция и диск с программным обеспечением. Дизайн Saitek Gamers Keyboard технологичен и современен. Клавиатура и дополнительная панель серебристого цвета, клавиши черные. Ход клавиш мягкий и короткий, они чувствительны, что особенно пригодится в играх. Раскладка в целом стандартная, разве что Enter зауженный, а пробел, наоборот, стал более толстым — чтобы уж точно не промахнуться.

Другая особенность Gamers Keyboard — подсветка как основных, так и дополнительных клавиш. Подсветка модного синего цвета, регулируемая (есть два режима яркости), также ее можно отключить. От подсветки было бы больше толку, если бы буквы тоже подсвечивались, но перед нами клавиши из сплошного черного пластика. Все значки нанесены серебристым цветом и четко видны при обычном освещении. Рядом с кноп-

кой управления подсветки находятся клавиши управления громкости и выключения звука. Вся группа находится прямо над цифровым блоком клавиш.

На столе Gamers Keyboard чувствует себя уверенно. И все благодаря резиновым вставкам на дне. Чего не скажешь о дополнительном блоке клавиш — он легкий и, что называется, гуляет. Дизайн клавиатуры таков, что она абсолютно ровная и плоская по всему периметру. Для удобства можно воспользоваться ножками и сделать ее наклонной. Как мы уже упоминали, в комплекте поставки была еще подставка для рук весьма новаторской конструкции — она цепляется к основе, и ее можно фиксировать на разном расстоянии от базы.

Поговорим о дополнительном блоке с программируемыми клавишами. Он подсоединяется к клавиатуре с помощью кабеля. Кабель оказался негибким (что неудобно), но достаточно длинным. На блоке расположены девять программируемых клавиш и еще две кнопки выбора режима.

Для использования всех возможностей Gamers Keyboard необходимо установить программу **Saitek SST Programming Software**, после чего появится возможность программировать клавиши. Можно назначать как обычные значения, так и макросы. Благодаря возможности переключения режимов (Mode A, Mode B и Unshifted), количество кнопок утраивается. Для многих игр уже существуют профили настроек, которые можно скачать с сайта компании (их около 20 — **DOOM III**, **Far Cry**, «Ил-2 Штурмовик»,



Saitek Eclipse — черная и стильная клавиатура с подсветкой.

Half-Life 2, а также более старые — вроде **Deus Ex: Invisible War** и **Baldur's Gate 2**. Вы вольны сами создавать новые профили и сохранять их, что делает инструмент универсальным.

Само по себе программное обеспечение выглядит архаично, и это удивляет. Перед нами чисто игровой продукт, а при взгляде на SST Programming Software вообще складывается ощущение, что попал в **Word** или **Excel**... Программировать клавиши просто — выбираете нужную и набираете последовательность кнопок, например, копирование (Ctrl + C) или любую другую. В играх к дополнительному блоку нужно немного привыкнуть, впрочем, это вполне ожидаемо.

Клавиатура Saitek Eclipse стала продолжателем линейки и привнесла в серию ряд эволюционных изменений. Главная новость заключается в том, что в комплекте поставки больше нет дополнительного блока клавиш. С одной стороны, это урезает функциональность, с другой — если она вам не нужна, зачем платить лишние деньги?

Но это единственная неоднозначная новость. Дизайн Eclipse полностью повторяет черты предшественницы, а вот цвет стал черным. Клавиши сделаны из прозрачного пластика, но выкрашены под темно-серебристый цвет. И здесь как раз скрыта большая разница между моделями — если в случае с Gamers Keyboard подсветка носила скорее косметический характер, у Eclipse она играет не только эстетическую, но и практическую роль — при подсветке видны все буквы и значки. Казалось бы, мелочь, но существенная. На этой клавиатуре можно спокойно набирать тексты и в темное время суток.

В завершение отметим высокое качество материалов и сборки у обеих моделей.

Ориентировочная стоимость Saitek Gamers Keyboard — \$50.

Ориентировочная стоимость Saitek Eclipse — \$40.



Saitek Gamers Keyboard интересна тем, что есть дополнительный блок программируемых кнопок.

Saitek Pro Gamer Command Unit



Saitek Pro Gamer Command Unit — универсальное устройство на все случаи жизни.

Saitek Pro Gamer Command Unit — это уже не стандартная клавиатура или мультимедийная модель, перед нами некий гибрид джойстика, геймпада и клавиатуры в одном флаконе.

В небольшой коробке находятся сам Pro Gamer Command Unit, диск с софтом и небольшая инструкция. Дизайн устройства выдержан все в том же хайтек-стиле. Конструктивно оно разделено на две части — подставку для ладони и группу клавиш. Два блока соединены с помощью двух металлических стержней и образуют овальную форму. На всей поверхности гаджета можно насчитать 21 кнопку, восьмипозиционный джойстик и переключатель режимов (3 варианта). Любопытно, что в каждом из режимов меняется подсветка (синяя, зеленая и красная). Основной блок клавиш напоминает собой до боли привычную раскладку WASD и близлежащие кнопки. Левее расположены три дополнительные кнопки — они легкодоступны, что удобно. Правда, самая верхняя находится далеко. Еще выше расположен переключатель режимов.

Над клавишами WASD есть ряд из четырех кнопок, на которые можно повесить оружие или еще что-нибудь. Однако если рука у вас небольшая, дотянуться до них будет проблематично. Прямо под большим пальцем находятся две кнопки и джойстик. Эту группу можно регулировать как по удаленности, так и по наклону, что очень удобно. Джойстик особенно пригодится любителям симуляторов. Странно, что 21-я кнопка расположена прямо под правой частью ладони. Это не очень практично. Нажать на кнопку осознанно довольно сложно, но и случайно тоже не просто.

Качество сборки и материалов отличное, но без недостатков не обошлось — резиновые вставки на дне гладкие, так что Pro Gamer Command Unit легко скользит по поверхности стола. Ход клавиш достаточно большой, сами по себе они не слишком шумные. Использование прозрачного пластика для кнопок (как и в случае с Eclipse) — большой плюс: кнопки будут видны ночью, а их подсветка будет явственно говорить о выбранном режиме.

Подобно Saitek Gamers Keyboard, для этого устройства используется фирменное ПО — SST Programming Software. Дизайн и возможности все те же, так что подробно останавливаться на них мы не будем. На сайте и на диске вы можете найти стандартные профили для популярных игр. Список отличается от Gamers Keyboard — какие-то игры были из списка, другие появились, на-

пример, **World of Warcraft**, **Fable: The Lost Chapters** и даже **MS Office**!

Плюсом Saitek Pro Gamer Command Unit является практически 100%-ная совместимость с играми. Тот самый джойстик можно использовать как штурвал в авиасимуляторах или вместо руля. Но делать этого не стоит, хотя попробовать интересно. Перед этим устройством не стоит задача заменить руль или джойстик — наоборот, оно дополняет и расширяет их возможности. Ведь порой так не хватает дополнительных клавиш на руле и джойстике. В таких случаях приходится разбрасывать команды по всей клавиатуре, в случае с Pro Gamer Command Unit есть возможность четко распределить их на одной небольшой площади.

Ориентировочная стоимость Saitek Pro Gamer Command Unit — \$70.

Logitech G15 Gaming Keyboard



Logitech G15 Gaming Keyboard — клавиатура нового поколения.

Прежде **Logitech** не занималась выпуском геймерских клавиатур (в ее линейке были только стандартные и мультимедийные клавиатуры), но, похоже, все меняется. Первое тому свидетельство — **G15 Gaming Keyboard**.

В большой коробке оказались внушительных размеров клавиатура, подставка для рук, инструкция и диск с программами. Клавиатура смотрится строго и стильно — черные обводы и клавиши прекрасно гармонируют с серебристо-голубым цветом основной вставки. G15 тяжелая сама по себе, а резиновые вставки позволяют ей еще более уверенно держаться на столе.

Основная часть раскладки стандартна, клавиши Backspace, Enter и левый Shift полноразмерные, но вот правый Shift укороченный — к этому придется привыкнуть. Клавиша Esc смещена чуть правее из-за дополнительных G-кнопок слева (их 18). Ход у всех кнопок средний, тактильно они очень приятны. Над рядом функциональных клавиш находится панелька, подняв которую, мы увидели ЖК-экран. Помимо стандартных кнопок проигрывание/пауза, остановка, перемотка, колесо для регулировки громкости а-ля Jog Dial от **Sony**, есть еще пять кнопок для управления информацией на ЖК-экране. На нем отображается число и время/загруженность процессора и памяти/название проигрываемого мультимедиафайла (по выбору пользователя). Теоретически есть возможность вывести на экран информацию о количестве патронов, здоровье, брони и т.д. Увы, пока эта возможность остается лишь на бумаге — разработчики не торопятся вводить поддержку G15.

Правее расположены кнопки отключения звука и подсветки. Да, как и в случае с Saitek, у G15 есть подсветка. И снова она синяя... Ну что поделаться, красивый это цвет. Левее находится пере-

ключатель, который блокирует кнопку «Windows». Особенно это пригодится во время игры, ведь произвольный вызов стартового меню ОС может привести к вылету. Дальше расположены три кнопки выбора режима G-клавиш и MR, которая позволяет на лету записывать макрос или значение G-клавиш. На торце клавиатуры по правую и левую стороны находятся USB-порты. Теперь подключить флешку или MP3-плеер будет еще проще.

Все, о чем мы говорили выше, — это еще цветочки. Главная особенность кроется в программируемых клавишах и программном обеспечении, которое позволяет производить гибкие настройки. Возможно практически все — простое назначение функций, создание макросов любой сложности, запись профилей и привязка настроек к конкретным играм (exe-файлам)! Не менее важно, что интерфейс софта дружелюбен и интуитивно понятен. Готовых профилей под игры нет, все придется изобретать самому. Но это не беда.

Хотя в названии этой модели и про- скальзывает ее игровая направленность, на самом деле перед нами универсальная клавиатура, возможности которой позволяют эффективно применять ее для любых целей — работа в текстовом редакторе, программирование и т.д.

Ориентировочная стоимость Logitech G15 Gaming Keyboard — \$100.



Сравнительного тестирования явно не получилось, продукты настолько разные, что под одну гребенку их ставить нельзя. Каждая вариация на тему игровой клавиатуры заслуживает отдельного внимания, но все же есть свои фавориты...

Logitech G15 Gaming Keyboard — универсальный инструмент, который в умелых руках превращается в очень опасное и гибкое оружие! Качество материалов, отделки, проработанное ПО лишь дополняют послужной список этой модели. Она прекрасно подходит как для игр, так и для повседневного использования. Единственное, что может остановить потенциальных покупателей, — высокая цена.

Из продукции Saitek особо выделяется Pro Gamer Command Unit. В первую очередь — своей неординарностью. Функциональные возможности выглядят внушительно, но хотелось бы увидеть более дружелюбное ПО. В целом эта модель чисто нишевая и вряд ли получит широкую популярность, но однозначно имеет право на жизнь. В практическом смысле клавиатуры Gamers Keyboard и Eclipse имеют больший интерес. Главное отличие между ними — наличие блока с программируемыми клавишами. Если они действительно нужны, то Gamers Keyboard станет неплохой альтернативой более дорогой и продвинутой Logitech G15. Перед своей предшественницей Eclipse имеет несколько преимуществ, которые мы описали выше, и более низкую цену. Saitek Eclipse — это реальная альтернатива обычным клавиатурам, стильная и яркая.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

Saitek (www.saitek.ru) — Saitek Eclipse Keyboard, Saitek Gamers Keyboard, Saitek PRO GAMER — Command Unit;
Logitech (www.logitech.ru) — Logitech G15 Gaming Keyboard.

ЗУБОДРОБИЛЬНЫЙ ЗВУК

Тестирование топовых комплектов акустики 5.1

Александр Горин

Современные акустические системы способны имитировать в пространстве каждый шорох травинки, не говоря уже о шагах врагов и взрывах. Многоканальные звуковые дорожки игр становятся все лучше и лучше. Тыловой канал, который раньше лишь немного расширил стереобазу, теперь трудится наравне с фронтальными колонками. Прогресс, как говорится, налицо.

Качественную акустику от более дешевых аналогов отличают определенные признаки. Внешняя отделка как бы отступает на второй план — более важным параметром становится внутреннее убранство колонки. Это не значит, что в дорогой колонке мы увидим рояльный лак и мраморные вставки. Внутри всегда найдется звукопоглощающий материал (например, синтепон), а все швы будут аккуратно проклеены и герметизированы. Корпус изготовлен из MDF — он представляет собой прессованную бумагу, которая обладает высоким внутренним трением и поглощает лишнюю вибрацию.

Диффузоры динамиков тоже бывают разные. Материалы используются самые различные — от бумаги до металла. Подвес, на котором крепится динамик, может быть резиновым или бумажным. Для более мощных динамиков

лучшим выбором является резиновый подвес, для высокочастотных подойдет и бумажный.

Разделение частот для динамиков в многоканальных системах происходит за счет применения фильтров. Самый простой фильтр — это конденсатор. Он малоэффективен и не позволяет получить крутую характеристику спада частоты. Лучшие характеристики получаются у более сложных фильтров с использованием катушек индуктивности и конденсаторов.

Microlab A-H500 D

Дизайн набора Microlab A-H500 D великолепен и сделан в стиле классической акустики. Качественная отделка поверхностей колонок и сабвуфера черным лаком и шпоном явно говорят нам, что комплект не относится к категории недорогих китайских поделок.

Многие видели акустику A-H200 — может показаться, что Microlab A-H500 D является расширенным вариантом этой модели (с добавленными сателлитами и новым внешним блоком). Но это не так. Размеры сабвуфера и низкочастотной головки увеличены, у сателлитов другая конструкция.

Все колонки совершенно одинаковы, их размеры 12,2x18,2x22 см. Порт фазоинвертора находится внизу, напротив среднечастотного динамика.

Используемые в колонках динамические головки хорошего качества. Это шел-



Для улучшения качества звука полости колонок заполнены звукопоглотителем.

ковая пищалка с диффузором диаметром 2,5 см и среднечастотник с бумажным диффузором диаметром 8,5 см с гибким подвесом. Головки между собой соединены через фильтр, пространство внутри корпуса заполнено синтепоном.

Специальные резиновые ножки надежно удерживают колонки на поверхности. Подключение колонок к усилителю, расположенному в корпусе сабвуфера, осуществляется посредством пружинных зажимов под обычный провод. В комплекте поставки есть соединительный кабель длиной 30 метров. Этого будет вполне достаточно для прокладки проводов в любом помещении площадью до 30 м².

Диффузор низкочастотного динамика у сабвуфера выведен на переднюю панель и закрыт сеткой, которая защищает его от механических воздействий. Сам диффузор бумажный, диаметр составляет 18 см. Гибкий подвес изготовлен из мягкой резины. Усилитель крепится к задней металлической панели, там же расположен мощный трансформатор. Стенки внутри корпуса обложены слоем синтепона. Во всю заднюю панель расположены ребра радиатора, а внизу находятся кнопка включения питания с индикатором, зажимы для подключения колонок и разъемы для внешнего блока. Сабвуфер устанавливается на специальные металлические шипы.

ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Отделка корпусов Microlab A-H500 D выполнена безупречно.

Полосы в акустике

Однополосная акустика — в колонке установлен только один динамик. Он называется широкополосным. Это не самый удачный вариант для построения акустики, но зато самый простой — не требуется согласующих электрических и акустических схем.

Двухполосная акустика — в такой колонке используются две динамические головки. Одна из них для высоких частот, другая для средних и низких. Между динамиками устанавливаются специальные электрические и акустические фильтры, которые отсекают определенную частоту для каждого динамика.

Твиттер — высокочастотный динамик.

Усилитель в этом наборе узким местом не является, реальные значения мощности для своего класса акустики у него превосходные. Качество звучания всех компонентов системы на очень высоком уровне. Искажения минимальны, звук насыщенный и мощный. Глубина эффективной работы сабвуфера составляет 40 Гц при заявленных 25, что очень неплохо для акустики данной ценовой категории.

Отличительной особенностью этого набора (кроме качественного звука) является наличие цифрового ресивера с дополнительными возможностями. Он небольшой по размеру и запакован в корпус из пластика. Блок управления внешне ничем не отличается от своих «взрослых» аналогов. Он интересен наличием необычных режимов работы, которые редко встречаются в акустике для компьютера. Например, кнопка «Sleep» переводит систему в режим энергосбережения. В ресивере реализован удобный и эффективный трехполосный эквалайзер. Правда, его параметры при выключении автоматически сбрасываются. 3D-режим призван расширить стереозвук до формата 5.1. Как и положено, есть кнопка выключения звука — «Mute». Самым неожиданным оказалось присутствие встроенного FM-приемника.

На задней панели ресивера расположены стерео- и шестиканальный входы, а также шестиканальный выход с разъемами типа «тюльпан». Проблем с подключением не возникнет, так как все разъемы на соединительных проводах и внешнем блоке с сабвуфером имеют цветовую маркировку.

Дистанционный пульт управления удобен в обращении и дублирует все кнопки на внешнем блоке. Он значительно облегчает управление и делает набор более комфортным при повседневном использовании.

Субъективно данная модель показала лучшее звучание в тесте. Microlab A-H500 D — наиболее оптимальный по качеству звучания набор из всех протестированных нами сегодня. Сабвуфер играет чисто и без искажений на любой громкости. При прослушивании музыки все нижние ноты в басовых партиях воспроизводятся полноценно и качественно. В музыке звучание сабвуфера несколько превалирует, так что приходится немного убавлять его громкость. Однако в фильмах и играх это только приветствуется.

Ориентировочная стоимость Microlab A-H500 D — \$260.



Внешний ресивер с FM-тюнером значительно расширяет возможности системы.

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ



Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки.

Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard



oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK

Logitech Z-5450 Digital



В отличие от других, у Logitech Z-5450 Digital задние сателлиты беспроводные.

Акустика 5.1 обладает умеренной сложностью установки, однако проводов у этих систем все равно много. **Logitech Z-5450 Digital** обладает интересной отличительной особенностью — беспроводным подключением тыльных колонок. Акустику можно использовать не только в паре с компьютером, но и с другим оборудованием: DVD-, MP3-плеером, а также с любыми другими источниками цифрового звука. С помощью блока Digital SoundTouch, оснащенного ЖК-экраном, можно управлять всей системой. В качестве альтернативы можно воспользоваться пультом дистанционного управления.

Дизайн Z-5450 Digital соответствует традициям Logitech. Усилитель мощности встроен в сабвуфер, а все разъемы находятся на его задней панели. В сабвуфере применена привычная для компании технология — фазоинвертор и 165-мм низкочастотный динамик, смонтированный на внутренней панели. Фазоинвертор имеет большое отверстие, при этом он является единственным источником звука. Подобная конструкция играет роль естественного звукового фильтра. К тому же она не позволяет механически повредить динамик.

Все колонки одинаковые, но тыловые имеют некоторые отличия, о которых мы расскажем чуть позже. Сателлиты построены на 60-мм динамиках, в них используются центральная встав-

ка из полированного металла и полукруглые подвесы. В каждой колонке есть фазоинвертор, отверстие которого находится над динамиком. Колонки собраны на стойках, но крепление выполнено так, что их можно установить и на стены. Центральный сателлит расположен горизонтально, но в остальном ничем не отличается от собратьев.

Digital SoundTouch представляет собой коробку из черного пластика. На задней панели расположены три аналоговых входа, которые можно использовать как для подачи стерео, так и для звука 5.1. Небольшой переключатель отвечает за выбор режима. Кроме того,

блок оснащен цифровыми входами: двумя оптическими и одним коаксиальным. На левой панели блока расположен линейный вход для плеера и выход на наушники. Есть поддержка стандарта **Dolby Pro Logic II** с гибкой возможностью настройки звука. Logitech Z-5450 Digital оказался мощным набором акустики: передние и задние колонки — 38 Вт, центральная — 42 Вт, а сабвуфер — 116 Вт. Этого хватит и для игр, и для фильмов.

Блок Digital SoundTouch обеспечивает беспроводную передачу сигнала на тыловые колонки. Как мы уже отмечали раньше, сателлиты по внешнему виду ничем не отличаются от остальных. Каждый использует собственные приемник, усилитель и блок питания. Никаких проводов, пересекающих комнату, только провод к розетке. С этой точки зрения подобная конфигурация кажется намного удобнее, чем когда все сателлиты подключены к центральному модулю.

Как передается сигнал к беспроводным колонкам, доподлинно неизвестно, сообщается лишь, что компания использует собственный цифровой стандарт с частотой дискретизации 48 кГц. Таким образом, если источник имеет частоту 96 кГц, тыловые динамики все равно получают 48 кГц. Так или иначе, связь беспроводных колонок с блоком устанавливалась практически сразу, помех не было. Если вы вы-



Сателлиты одноканальные, так что их конструкция довольно проста.

ключите акустику, тыловые динамики перейдут в режим ожидания. Распознать их состояние легко — на задней панели блока расположены два небольших диода, которые сигнализируют о подключении тыловых сателлитов. Они светятся красным в режиме ожидания и синим во время работы.

У акустики оказалась достаточно ровная АЧХ — на очень хорошем уровне. В зависимости от условий помещения может потребоваться регулировка низких частот. В фильмах и играх мощность системы выходит на первый план, именно в них вы получите настоящее удовольствие от спецэффектов, всевозможных выстрелов и взрывов. Правда, цена акустики оказалась очень высокой...

Ориентировочная стоимость Logitech Z-5450 Digital — \$580.



Внешний ресивер работает как передатчик для тыльных каналов.

Методика тестирования

Для того чтобы лучше понять качество акустических систем, мы воспользовались достаточно старой, но проверенной методикой. Мы измерили амплитудно-частотную характеристику. В идеале она должна быть ровной во всем диапазоне заявленных частот. Однако такого не бывает. Увидев кривую, можно лишь достоверно подтвердить слуховые впечатления. Также можно судить об общем качестве комплекта.

В качестве эталонного микрофона мы использовали микрофон **M-AUDIO Luna**, частотная характеристика которого ровная во всем требуемом диапазоне. Потому отклонения от идеальных результатов были минимальны. При этом мы установили в систему звуковую карту **EmulatorX** от **E-Mu**. Она создана для профессиональной звукозаписи, так что ее аудиотракты обладают высоким качеством.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ

Название модели	Мощность (Вт)			Размеры (см)			Вес комплекта (кг)	Цена (\$)
	Сателлиты	Центральная колонка	Сабвуфер	Сателлиты	Центральная колонка	Сабвуфер		
Creative I-Trigue 5600	9	14	24	6,1x8,8x16,3	6,1x8,8x16,3	18x26,8x31	8	180
Logitech Z-5450 Digital	38	42	116	11x16x9	11x16x9	25x24,5x25,5	26	580
Microlab A-H500 D	45	45	95	12,2x18,2x22	12,2x18,2x22	31x26,7x34	27	260
SVEN HA-1400T	20	20	50	23x14,5x13	14,5x40x13	31x29x31	12	195

Creative I-Trigue 5600



Creative I-Trigue 5600 — самая компактная система в тесте.

Акустика Creative I-Trigue 5600 с первого взгляда поражает своими сателлитами. Перед нами — небольшие колонки с аккуратным современным дизайном. Каждая из них несет по три динамика. Такой набор будет прекрасно смотреться рядом с черным ЖК-монитором. Отделка акустики высокого качества. Creative решила придерживаться традиционного дизайна сабвуфера, хотя здесь добавлена лицевая панель в стиле сателлитов. Блок питания внешний. Однако возникает вопрос, как этим колонкам удастся играть средние частоты? Точный ответ мы получим чуть позже, разработчики же утверждают, что за счет использо-



Сателлиты с фазоинвертором сложной конструкции позволяют улучшить звук.

вания специальной системы фазоинверторов им удалось добиться высокого качества звучания. Так, три микродинамика подключены параллельно. Поскольку номинальное сопротивление составляет 12 Ом, суммарное значение оказывается стандартным — 4 Ом. Что касается фазоинверторов, то здесь система едина для всех трех динамиков: акустические полости связаны между собой.

Но вернемся к сабвуферу: если убрать декоративную лицевую панель, то мы увидим вполне рядовой кубик. Динамик смонтирован на боковую панель, его диаметр составляет 16,5 см. Большой полукруглый подвес обеспе-



Проводной пульт служит еще и коммуникационным портом.

чивает достаточный ход мембраны, на переднюю панель выходит отверстие фазоинвертора. Основной линейный вход расположен на задней стороне сабвуфера.

Все управление вынесено на маленькую шайбу с крупной ручкой регулировки громкости. На практике такое решение очень удобно. Сбоку расположен регулятор уровня сабвуфера, есть еще два 3,5-мм разъема спереди: одно для наушников, второе — для дополнительного линейного входа (к примеру, для подключения аудиоплеера).

I-Trigue 5600 продемонстрировала неплохо сбалансированную частотную характеристику, но с характерным отпечатком на средних частотах. Ничего удивительного, микродинамики не способны в полной мере воспроизводить средние частоты. В нижней части спектра заметно падение в области 200 Гц. Полностью

Шефу жена запретила играть дома так он отрываемся в офисе



USB-хаб (2 порта)



SVEN®

Оптимальное решение для дома и офиса

Клавиатура
MULTIMEDIA 700

Товар сертифицирован



www.sven.ru
main@sven.ru
тел.: 22-33-44-5

выключив сабвуфер, мы обнаружили, что сателлиты глохнут где-то в районе 300 Гц. Вернее, быстро затухают ниже этой границы.

Что касается низких частот, то чудес также ждать не следует. Относительно слабая громкость сабвуфера не может состязаться с глубиной более крупных моделей. Звукам типа взрывов и выстрелов не хватает ударности.

При повышении громкости довольно быстро наступает перегрузка. Ограниченная мощность и возможности микродинамиков приводят к искажениям. Максимальная громкость I-Trigue 5600 оказалась не самой высокой. Для домашнего кинотеатра этот набор явно не подойдет, а вот с озвучкой пространства вокруг компьютерного стола он справится.

Итоговый результат оказался неоднозначным. Creative I-Trigue 5600 станет хорошим выбором, если вы ищете небольшие колонки в современном стиле, однако любителям мощного и громкого звука лучше присмотреть другую модель.

Ориентировочная стоимость Creative I-Trigue 5600 — \$180.

SVEN HA-1400T

SVEN HA-1400T — акустика, которая может быть подключена не только к компьютеру, но и к DVD-плееру. Качественные корпуса, динамики и улучшенная электронная начинка способны перевести эту акустику в разряд Hi-Fi. HA-1400T оснащена купольными ВЧ-динамиками с тканевым диффузором, ножками-шипами для сабвуфера и т.д.

Качество корпусов оказалось просто превосходным. У колонок они сделаны из MDF толщиной 12 мм, стенки сабвуфера еще толще. Отделка под черное дерево понравится любителям классического дизайна, да и просто впишется в любой интерьер. Также комплект выпускается с отделкой под светлое и темное дерево.

При проектировании сателлитов производитель применил акустическое оформление типа «закрытый ящик», отказавшись от фазоинвертора. Как правило, такая система играет мягче, хотя проигрывает в мощности. Внутри каждого сателлита находится большое количество синтепона. Сигнал подается через винтовые зажимы или оголенный провод. Все динамики с виду одинаковы, но, как оказалось, головки в тыловых колонках магнитно не экранированы — если они будут достаточно удалены от монитора, это никак не скажется на звуке.



Согласование динамиков осуществляется с помощью качественных фильтров.

Чувствительность высокочастотных головок увеличена за счет того, что на их основе наклеен дополнительный магнит. Сверху динамики прикрыты грилями из акустической ткани. Сделаны они грамотно, поэтому на диаграмму направленности не влияют. Для разделения частот используется полноценный фильтр.

Сабвуфер представляет собой практически идеально ровный куб, устанавливаемый на металлические ножки-шпы, высоту которых можно регулировать. Для сохранения красивого паркета стоит воспользоваться резиновыми подкладками. Динамик закреплен на боковой стенке и закрыт металлической сеткой. Диффузор сделан из целлюлозы, подвес резиновый. Магнитная система не имеет экранирования, как и в случае с тыловыми колонками. Акустическое оформление — фазоинвертор, его порт выведен на переднюю панель. На сабвуфере есть дисплей, на который выводится основная информация, но вот кнопок по соседству нет ни одной. Все управление осуществляется исключительно с ПДУ. Для питания системы исполь-



Управлять системой можно только с пульта ДУ.

зуется большой трансформатор. Основная электроника смонтирована на двух платах, монтаж электронной части очень качественный.

Изменение уровня низких частот незначительно влияло на звук системы, зато высокие частоты регулировались с хорошей амплитудой. Благодаря тому, что динамик сабвуфера закреплен на боковой стенке и частота среза выбрана очень высокой, в рабочий диапазон попадает даже самый низ средних частот. Поэтому рекомендуем ставить сабвуфер так, чтобы динамик не «смотрел» на вас, направьте его в стену или угол. При правильном подходе звучание получится лучше из-за отражения от стен.

В целом, система играет хорошо, звучание сателлитов чистое и детальное. Средние частоты приятные. Мощность тоже на уровне, с ростом громкости слышимых искажений не проявлялось. Теперь что касается сабвуфера: на максимальной громкости при прослушивании сложных музыкальных произведений бас бубнит. Зато электронная и поп-музыка играют очень ярко. Просмотр фильмов и игры способны раскрыть весь потенциал колонок SVEN HA-1400T. Позиционирование источника звука в пространстве отменное, мощный бас может не слабо качнуть воздух.

Ориентировочная стоимость SVEN HA-1400T — \$195.

Заключение

Все комплекты продемонстрировали достойное звучание. Но из всех конкурсантов с большим отрывом вперед вырвался набор акустики Microlab A-H500 D. Он отличился высоким качеством звука, большой мощностью и максимальным набором дополнительных опций.

Комплект SVEN HA-1400T не сильно отстал, но при этом стоит дешевле. В этом его большой плюс, кроме того, качество всех компонентов также на высоком уровне. Creative I-Trigue 5600 — это скорее имиджевый продукт. Его высокотехнологичный стиль и минимальные размеры смотрятся оригинально, но со звуком были некоторые проблемы. Logitech Z-5450 Digital понравится тем, кто не любит провода, но ценник отпугивает своими цифрами. Неужели такова цена избавления от проводов? Возможно, в скором времени мы увидим и бюджетные беспроводные наборы, как знать. А пока самое время заканчивать наше повествование и прощаться.

Благодарим следующие компании:
Creative (www.creative.ru) — Creative I-Trigue 5600;
Logitech (www.logitech.ru) — Logitech Z-5450 Digital;
NEVADA (www.nevada.ru) — Microlab A-H500 D;
Multimedia Club (www.mpcclub.ru) — M-AUDIO Luna, E-Mu Emulator X;
SVEN (www.sven.ru) — SVEN HA-1400T.



SVEN HA-1400T — истинная классика в мире акустики.

ZyXEL

series omni

Интернет-техника
для дома

Модемы ADSL

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Офигительный коннект
супершустрый Интернет

ADSL2+
Теперь еще
в 3 раза быстрее



Модем ADSL2+
с портом Ethernet
P-660R EE



Модем ADSL2+ с 4-портовым
коммутатором, беспроводной
точкой доступа 802.11g+
и межсетевым экраном
P-660HW EE



Модем ADSL
с портом USB
OMNI ADSL USB EE

Чтобы подключиться к Интернету через ADSL на скорости в 500 раз быстрее самого крутого Dial-Up-модема, достаточно обычной телефонной линии: никаких дырок в стенах, никаких новых проводов. Нужно лишь, чтобы на вашей АТС был ADSL-провайдер, а у вас — специальный модем, который сам сконфигурирует подключение и уже через три минуты после подачи питания соединит вас с Интернетом на сумасшедшей скорости. И самое приятное — ваша телефонная линия всегда остается свободной для обычных телефонных звонков.



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

A-Boston
www.a-boston.ru

POLARIS (095) 755-5557
ОЛДИ (095) 105-0700
НИКС (095) 974-33-33
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305
Старт Мастер (095) 783-4242
Ф ЦЕНТР (095) 472 64 01 105 6447

ЮСН Компьютерс (095) 775-8202
Компьютерные Технологии и Сервис (8152) 478181
Прага (846) 2701-701, 926-32-87
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001
ДНС - Партнер Групп (4232) 499-071



НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ ПРОЦЕССОРОВ

Long Live Intel!

Алексей Талан

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

С «древней эрой» полупроводниковой индустрии мы успешно разобрались в предыдущих номерах журнала. Пришла пора отложить глиняные дощечки и пожелтевшие страницы с изображением первых четырехразрядных микросхем-трилобитов и чудом сохранившихся 486-х мамонтов и обратиться ко дню вчерашнему. Процессоры **Pentium II** и **Pentium III** обозначили новую веху в компьютерной истории. Чипы оказались настолько удачными, что вот уже без малого восемь лет в большинстве учреждений стоят ПК с этими «камнями» (включая **Celeron**, урезанную версию **Pentium II**). Компания Intel создала процессоры, обеспечившие такой уровень производительности, что и сегодня на них можно сносно работать в офисных приложениях, пользоваться интернетом и смотреть фильмы.

Что уж говорить об играх! Наличие таких технологий, как кэш-память, получившая прописку в одном корпусе с процессором, и набор новых инструкций позволили сделать их еще более комплексными и яркими.

За двумя зайцами...

Шестое поколение процессоров Intel открыл **Pentium Pro** в 1995 году. Он стал первым серийным чипом с интегрированной на кристалле кэш-памятью второго уровня. Камень устанавливали в разъем **Socket 8**, он содержал от 256 кбайт до 2 Мбайт L2-кэша, и его можно было использовать в четырехпроцессорном режиме. Что касается частот чипа, то они так и не поднялись выше 200 МГц. И все бы хорошо, если бы этот процессор не предназначался для **mainstream**-сегмента. Стоил он дорого и потому благополучно миновал геймеров. Что даже к лучшему, ибо на нем компания провела обкатку новой архитектуры. Венцом творения инженеров Intel в конце 1990-х стал **Pentium II**, который унаследовал набор инструкций **MMX** и подобрал все самое лучшее от предшественников.

Высокая цена на **Pentium Pro** была обусловлена дорогостоящей архитектурой — переносить быструю память на кристалл оказалось делом кропотливым и сложным. Чтобы снизить стоимость **Pentium II**, компания пошла на хитрость — разработала форм-фактор **Slot 1**. Процессоры перебрались в пластиковые картриджи. Внутри картриджа находились кусок текстолита, процессор и пять микросхем, которые и составляли кэш-память второго уровня. Таким образом Intel отделила кэш-память от процессора, снизив затраты на производство. Первые **Pentium II** носили кодовое имя **Klamath**, работали на частотах от 233 до 300 МГц и общались с кэшем второго уровня (512 кбайт) на половинной частоте. Микросхемы кэш-памяти никак не охлаждались, в то время как чипы грелись дай боже. Год спустя Intel решила эту проблему, выпустив обновленные процессоры **Pentium II**.

Последователем стал чип **Deschutes** — он появился в январе 1998 года. Эта версия **Pentium II** производилась по более совершенному техпроцессу (0,25 мкм), в результате чего появилась возможность наращивать частоту без риска перегрева. Устанавливали ядро в тот же **Slot 1**, кэш работал по тому же принципу. В конструктивном плане изделие Intel претерпело следующие изменения: в картридж устанавливали три микросхемы кэш-памяти, что обходилось дешевле, но производительность снизилась на 3—5%; все партии **Deschutes** в обязательном порядке включали технологию коррекции ошибок **ECC** для работы с кэш-памятью L2. Напряжение ядра **Deschutes** стало ниже, так что оно меньше грелось. Более эффективному охлаждению способствовало наличие большой теплоотводной пластины. В итоге новый **Pentium II 333 МГц** грелся в два раза меньше, чем **Pentium II 300 МГц**.

Стоит отметить и третью разновидность **Pentium II**, в которой ядро **Deschutes** приклеивалось специальной смолой к текстолиту и обходилось без пластиковой упаковки вовсе, что обеспечивало лучшую теплоотдачу. Дизайн картриджа и расположение конденсаторов и микросхем было пересмотрено. Таким образом инженеры компании смогли снизить себестоимость продукта и немного повысить эффективность охлаждения.

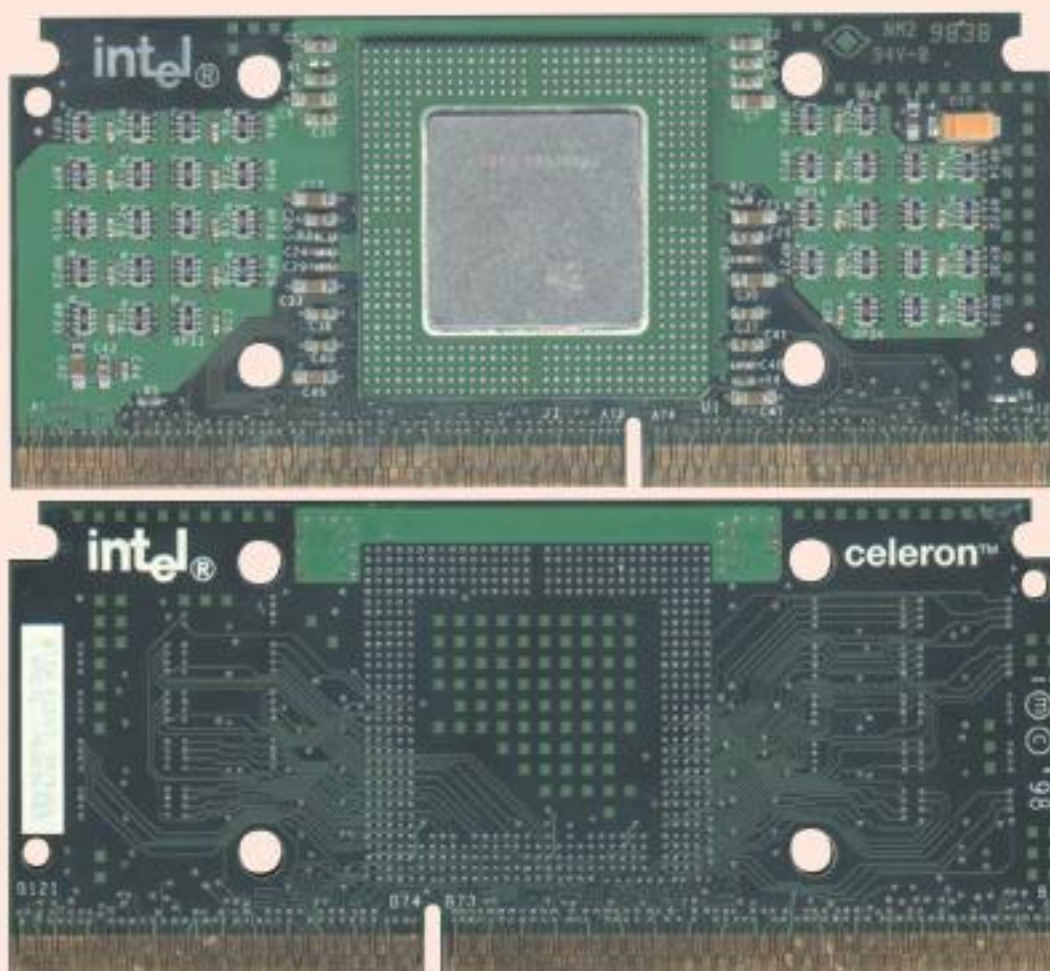
Подводя итог, заметим, что Intel удалось таки угнаться за двумя зайцами — выпустить мощный процессор и установить приемлемую стоимость. С другой стороны, хоть производитель и владел пальмой первенства, легко обыграв конкурентов в лице **Cyrix** и **AMD** (терзавших брошенный на произвол судьбы **Socket 7**), но один неверный шаг привел бы к неминуемому проигрышу. Останавливаться на достигнутом было смерти подобно, и в недрах корпорации родился новый план...

Мал, да удал

Урезанные **Pentium II**, широко известные сегодня как **Celeron**, появились в 1998 году. Идея была проста — предложить пользователям дешевое, но в то же время технологичное и современное решение. Проигрыш в производительности по сравнению с эталоном ком-



Картриджу **Pentium III (Katmai)** под **Slot 1** требовался кулер.



Голый Celeron — на картридже мы сэкономили \$10.

пенсировался бросовой ценой. Инновационный процессор не включал микросхемы с кэшом и поставлялся практически голый, без защитного картриджа, как одна плата.

В основе Celeron использовались ядра Deschutes (0,25 мкм), работающие на частотах от 266 до 400 МГц. Но тут тоже не все просто — на заводах Intel выпускалось три версии чипов. Первый назывался **Covington** и был своеобразной пробой пера. Второй обозначили как **Mendocino**, и вот он был с изюминкой. Впервые в линейке Pentium II кэш-память второго уровня поселилась там, где она должна была быть с самого начала — на кристалле процессора. И хотя объем был до смешного мал — всего 128 кбайт — зато работал кэш на частоте чипа. В некоторых синтетических тестах он даже обгонял аналогичные по частоте Pentium II. В реальности ни о каком равенстве не могло быть и речи. В третьей версии Celeron специалисты решили отказаться от идеи картриджа, в котором, по их словам, больше половины места занимал воздух, и ввели 370-контактный разъем. Это позволило сбить цену на \$10.

Celeron завоевал бешеную популярность — оверклокеры и простые смертные скупали эти процессоры как пирожки и... разгоняли их (разгонный потенциал у них был сумасшедший). Если же обратиться к вопросу о совместимости Celeron и Pentium II, то здесь никаких проблем не было — в одну и ту же материнскую плату можно было установить любой

из чипов серии, главное, чтобы присутствовал разъем Slot 1. По электрическим сигналам различий между Slot 1 и Socket 370 не было, так что умельцы мастерили специальные переходники.

Наборы логики для системных плат поначалу производила сама Intel, позже компания благосклонно раздала лицензии сторонним производителям. Больше всего народу приглянулись чип-сеты **VIA** с маркировкой **Intel 440 BX** и поддержкой графического интерфейса **AGP**.

К концу 1990-х потребность в ноутбуках и планшетах возросла как никогда. Компания Intel вы-

пускала мобильные процессоры с урезанными возможностями (к примеру, отсутствовала поддержка многопроцессорности), добавляла функции энергосбережения (**Quick Start**).

Pentium II Mobile работали на частотах 233—300 МГц, включали кэш-память второго уровня объемом 512 кбайт. Устанавливали их в миниатюрный 240-контактный картридж или корпус. **Celeron Mobile** поставляли в другой упаковке. Кэш-память была урезана до 128 кбайт, частоты были те же. Последняя версия Pentium II для лэптопов отличалась наличием встроенного кэша на чипе (256 кбайт) и частотами 266—366 МГц.

Петька 3: последний из XX века

Зная, что возможности Deschutes небезграничны, Intel подготовила следующее решение — **Pentium III**. Анонс знакового процессора XX века и последнего в шестом поколении состоялся в феврале 1999 года. Его отличительной чертой стал набор инструкций **SIMD** (Streaming SIMD Extensions) — 70 новых команд, получивших аббревиатуру **SSE**. Они позволяли компьютеру намного быстрее работать с мультимедиа-приложениями, 3D-графикой и статическими изображениями, но и требовали для этого оптимизации софта.

Первые процессоры Pentium III назывались **Katmai**. Производились по все тому же техпроцессу 0,25 мкм. В них была использована уже обкатанная схема: ядро и отдельные чипы кэш-памяти располагались на подложке в картридже. Устанавливалось все это дело в разъем Slot 1. Katmai стартовал с частоты 450 МГц, кэш-память (объем 512 кбайт) работала на половинной частоте. Особенностью новой платформы была системная шина на 100 МГц, что существенно увеличило производительность ПК в целом.

Последователями Katmai стали 0,18 мкм чипы **Coppermine**, с выпуском которых компания окончательно перешла со ставшего уже родным Slot 1 на прогрессивный разъем Socket 370. Coppermine обладали встроенным кэшем на 256 кбайт, который работал на полной частоте и поддержкой скоростной шины на 133 МГц. Работали ядра на частотах от 500 МГц до рекордных 1,14 ГГц. Новый Pentium III быстро вытеснил основателя династии, после чего Socket 370 стал стандартом де-факто.

Упускать из виду рынок дешевых ПК Intel тоже не собиралась. Дождавшись, когда первый блин в лице Katmai разойдется со складов, компания сообщила миру о новых Celeron.

Вскоре с фабрик Intel начали отгружаться первые чипы на ядре Coppermine с урезанным вдвое L2-кэшем. Предназначались процессоры под материнские платы с разъемом Socket 370 и ориентировались на домашние и офисные компьютеры начального уровня. Как и прежде, эти процессоры можно было без проблем разогнать.

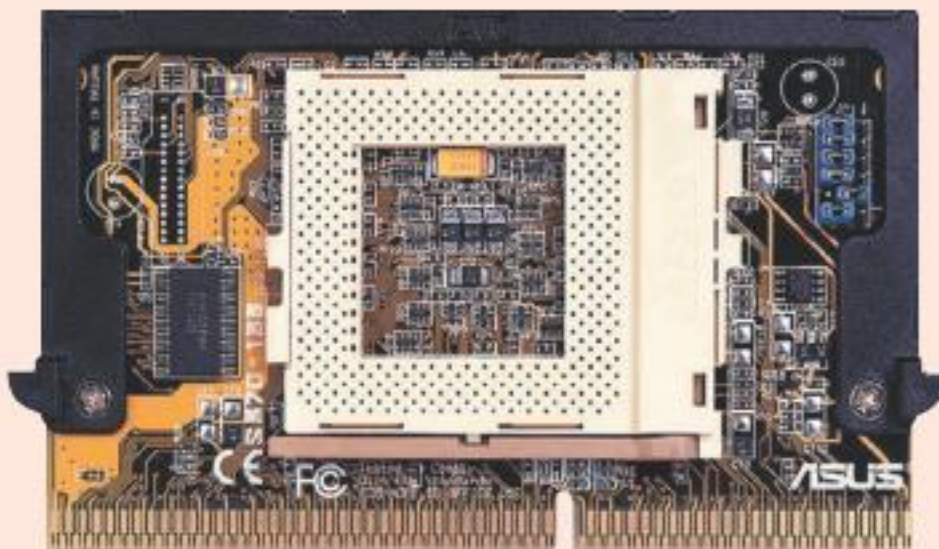
Мобильных версий Celeron и Pentium III было еще больше, чем в случае с Pentium II — россыпь процессоров включала модели с низким и сверхнизким потреблением энергии, производили их по 0,13 мкм техпроцессу, а предназначались они для использования во встраиваемых решениях, Tablet PC и традиционных ноутбуках.

Не стоит забывать, что кроме Intel был еще ряд компаний, желавших заполучить лакомый кусок пирога. Оставим в стороне инакомыслящую **Apple**, известную слоганом «Think Different», и окончательно сдавшую позиции Cyrix. Кто остался? Осталась AMD. Эпоха Pentium III стала для нее началом золотого века — процессоры **Athlon** и производные от них **Duron** добились небывалого успеха. Лучшее соотношение цены и производительности заставило покупателей поверить в потенциал этой компании, прежде остававшейся в тени. Нет, Intel как была, так и оставалась безоговорочным лидером, просто в 1999 году мир узнал, что у нее есть достойный конкурент.

Заключительным же аккордом шестого поколения стало ядро **Tualatin** (0,13 мкм), позволившее повысить частоту до 1,5 ГГц. Инженеры компании интегрировали на кристалл 512 кбайт L2 кэша и вывели Pentium III на новый рубеж производительности. На этом ядре производились мобильные и серверные чипы, а также Celeron. Потенциал Tualatin так до конца и не был исчерпан — Intel прикрыла линейку и сосредоточила свои силы на **Pentium 4**.

Что нас ждет?

Возвращаясь обратно в наше время, позволим сказать пару слов о грядущем. Легендарное название Pentium, которое вот уже 12 лет прочно ассоциируется с Intel, в скором времени уступит место потомкам. Новые процессоры получат приставку **Solo** и **Duo**, обозначающую количество ядер. Что же касается конкретных названий, то завеса тайны пока еще не приподнята. А пока на фронте все обстоит как всегда: борьба с извечным конкурентом идет полным ходом и стоит Intel остуться — падать будет очень больно.



Фирменный переходник Socket370-to-Slot 1 — редкий гость.

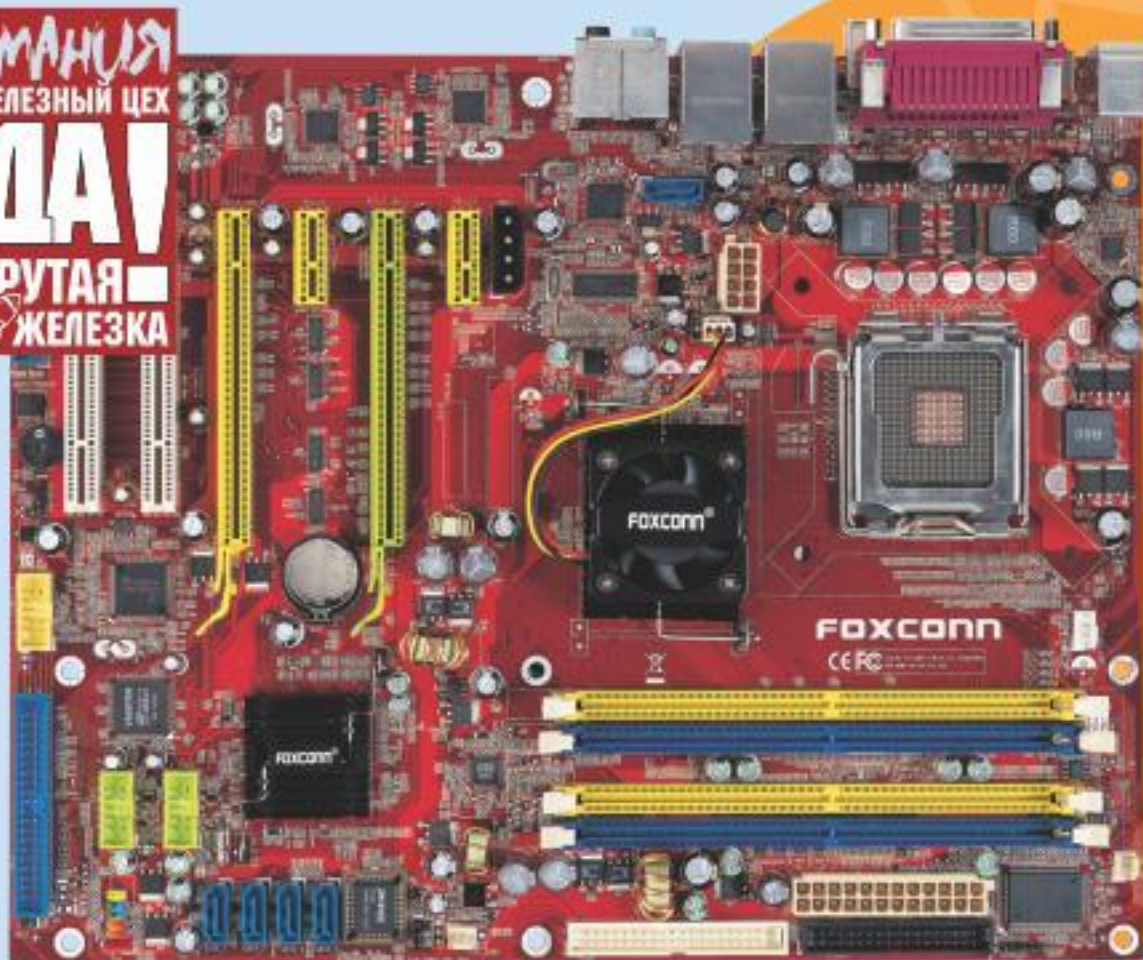


ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Foxconn 975X7AA-8EKRS2

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



Foxconn одной из первых выпустила системную плату на чипсете **Intel 975X** и назвала ее как всегда запутанно — **975X7AA-8EKRS**. Материнка поддерживает процессоры с ядрами **Smithfield** и **Prescott** под **Socket 775**. Есть четыре слота под память, которые можно занять планками **DDR2-533/667** с поддержкой **ECC (Error Control Correction)**, или без таковой, общей емкостью до **8 Гбайт**.

Связка **Intel 975X** и **ICH7R** обеспечивает поддержку двух **IDE**-устройств и шести **Serial ATA II**. На базе **SATA**-жестких дисков можно собрать любой **RAID**-массив. Кстати, один разъем **SATA**-порт вынесен на заднюю панель. Сделано это для возможности подключать внешние носители с поддержкой функции **Hot Plug**.

Плата оснащена двумя **PCI Express x16**, так что уже сейчас без проблем можно собрать мощную видеоподсистему, например, с парочкой **Radeon X1800 XT**. Да, в данный момент на плате от **Intel** можно собрать только **CrossFire**-систему, **NVIDIA** пока не хочет включать в драйвера поддержку **SLI** на сторонних чипсетах.

В завершение пару слов о технологиях, которые инженеры **Foxconn** реализовали в плате. Одна из самых интересных — система центрального контроля **Fox One**. Она обеспечивает мониторинг основных параметров ПК (частот, напряжений и температур) и автоматическую регулировку скорости работы вентиляторов.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D под Socket 775 ● **Частота системной шины:** 1066/800 МГц ● **Чипсет:** Intel 975X + ICH7R ● **Оперативная память:** четыре разъема под DDR2-533/667 (до 8 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 2 Gigabit Ethernet ● **Аудио:** Realtek ALC882H (7.1) ● **Разъемы:** 2 PCI Express x16, 2 PCI Express x1, 2 PCI, 6 Serial ATA II, 2 IDE, 2 FireWire, 8 USB, аудиовыходы, 2 PS/2 для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** ATX (305x245 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	богатые возможности расширения и высокая производительность
Сколько?	\$250
Где?	www.foxconn.ru

GIGABYTE 3D Aurora



После знакомства с корпусом **GIGABYTE 3D Aurora** мы сделали вывод о том, что не только в нашей стране слово «Аврора» ассоциируется с красавцем-крейсером и событиями 1917 года. В Китае, похоже, тоже слышали о революции. Внешне новый корпус от **GIGABYTE** очень походит на крейсер.

За массивной алюминиевой дверью на передней панели скрывается пять 5-дюймовых отсеков и многофункциональных панелей, два места под 3,5-дюймовые устройства и пара кнопок. Дверь можно закрыть на ключ, чтобы никто случайно не нажал кнопку питания в самый разгар сетевой игры или, наоборот, не включил без вас ПК. В нижней части передней панели проделано прозрачное съемное окошко, на стекле которого изображена машина и вырезано слово «Speed». Светодиод кулера передней панели находится прямо напротив этого стекла; при включенном компьютере надписи проецируются на пол. Эффектно.

На правом борту корпуса расположены аудиоразъемы, один FireWire- и два USB-порта. А это значит, что придется ставить системный блок слева от себя, иначе к этим разъемам будет сложно добраться. Вариант с расположением всех портов на передней панели кажется более рациональным.

Охлаждением корпуса занимаются три 120-миллиметровых вентилятора, так что проблем с доставкой свежего воздуха не будет. Тем не менее в задней стенке корпуса есть два отверстия с защитными резиновыми втулками под 30-миллиметровые шланги водяных систем охлаждения — для любителей экзотики и экстремального разгона.

Учитывая цену корпуса, производители могли бы установить и блок питания...

Технические характеристики ● **Система охлаждения:** 120-миллиметровый вентилятор со скоростью вращения 1000 об/мин на передней панели и два вытяжных 120-миллиметровых кулера с синей подсветкой на задней стенке ● **Возможности расширения:** пять внешних 5,25-дюймовых отсеков; семь мест под 3,5-дюймовые устройства (два внешних и пять внутренних) ● **Порты:** 2 USB 2.0, FireWire, 2 аудиоразъема ● **Блок питания:** нет ● **Размеры:** 510x540x210 мм ● **Вес:** 7,1 кг

Что?	компьютерный корпус
Почему?	монументальный и продуманный дизайн
Сколько?	\$160
Где?	www.tmagic.ru

Dialog GW-23FB GT2

Приставка **GT**, как правило, означает «Гран Туризмо» и является синонимом утонченной спортивности вкупе с высоким комфортом для водителя и пассажиров. Примеры? За ними далеко идти не придется: **Porsche Carrera GT** и **Ferrari Aurea GT** являются лучшими автомобилями в своем классе — по уровню комфорта и богатству комплектации могут сравниться даже с **Bentley**. А может ли «баранка» **GW-23FB GT2** от компании **Dialog** сравниться, например, с решениями **Logitech**?

Рулевое колесо выполнено из пластика. Большие резиновые вставки предотвращают скольжение рук во время активного руления. Но увлекаться не стоит — к компьютерному столу устройство крепится на присосках. Одним резким движением его можно сорвать с места. Если рядом с рулем стоит монитор и стакан с водой или любимая мамина ваза, последствия могут быть печальными.

Под рулем расположено два лепестка для переключения передач. Их можно также задействовать для других целей, так как есть полноценная ручка переключения передач. Педальный узел простой и удобный. Он не будет скользить по полу благодаря резиновым присоскам на обратной стороне. Хотя если у вас ковер на полу, они не помогут.

Механизму обратной связи **GW-23FB GT** далеко до шедевров от **ACT LAB**, но зато стоит он намного дешевле.



Технические характеристики ● **Покрывтие руля:** пластик с резиновыми вставками ● **Коробка передач:** есть ● **Крепление:** присоски ● **Количество кнопок:** 12 программируемых кнопок + 8-позиционный переключатель видов ● **Количество педалей:** две ● **Интерфейс:** USB (также можно подключать руль к PlayStation 2, GameCube и Xbox)

Что?	руль + педали
Почему?	интересный дизайн и наличие КПП
Сколько?	\$80
Где?	www.aldi.ru

Sunbeam Chromatic Windmill

Мультифункциональная 5-дюймовая панель **Chromatic Windmill** от **Sunbeam** призвана украсить системные блоки и помочь в регулировке уровня шума, издаваемого кулерами. В «мультипанельке» больше всего привлекают не способность регулировать скорость вращения вентиляторов и отображать температуру большинства устройств, а ЖК-экран и его яркая синяя подсветка.

На цветной дисплей поочередно выводятся значения скоростей кулеров и температур компонентов; кроме того, на нем всегда можно посмотреть текущее время, дату и месяц. Если неохота каждый раз после включения компьютера выставлять дату и время, можно установить в **Chromatic Windmill** батарейку.

Особого внимания заслуживает функция защиты от перегрева: как только температура на каком-либо из датчиков достигает критического значения (его задает пользователь), будет подан звуковой сигнал и на экране появится символ, по которому можно определить, что именно перегрелось.

Технические характеристики ● **Количество контролируемых вентиляторов:** 7 ● **Количество температурных датчиков:** 3 ● **Входное напряжение:** 12 В / 5 В ● **Диапазон измеряемых температур:** 25—80 °C ● **Потребляемая мощность:** до 70 Вт



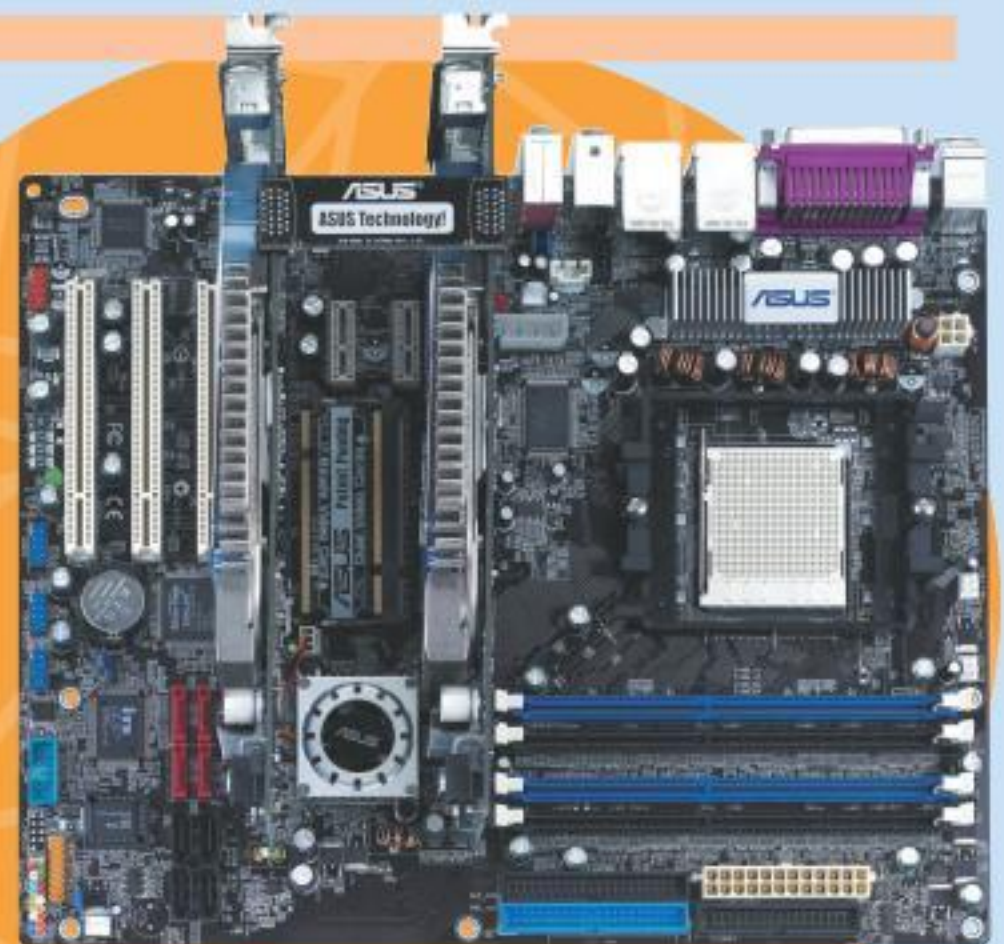
Что?	многофункциональная панель для 5-дюймового отсека
Почему?	позволяет держать руку на пульсе компьютера
Сколько?	\$50
Где?	www.pcdesign.ru

ASUS A8N32-SLI Deluxe

До недавнего времени все материнские платы в режиме **SLI** могли задействовать лишь по восемь линий для двух слотов **PCIe x16**. Но сегодня сектор материнских плат с поддержкой технологий **SLI** и **CrossFire** захлестнула мода на схему «**PCIe x16 + PCIe x16**» и уже доступно несколько интересных плат с двумя полноскоростными разъемами для видеокарт. Одна из них **A8N32-SLI Deluxe** от **ASUS**.

Плата является типичным представителем сектора дорогих решений: есть два гигабитных сетевых адаптера, восьмиканальный аудиокодек, шесть разъемов **Serial ATA**... Но это все мелочи. Главный вопрос — даст ли выигрыш в производительности пара полноскоростных разъемов **PCIe x16**?

Сегодня даже самые мощные видеокарты не выжмут максимум из платы (максимально возможный прирост производительности составляет 15%), так что эта возможность скорее «на вырост». В любом случае, если у вас уже есть плата с поддержкой **SLI**, то вряд ли стоит задумываться о переходе на эту карту. Во всех остальных случаях **A8N32-SLI Deluxe** станет отличным выбором, если вы решили построить быстрый ПК.



Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2 под Socket 939 ● **Чипсет:** NVIDIA nForce 4 SLI x16 ● **Оперативная память:** четыре разъема **DDR400** (до 4 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 2 Gigabit Ethernet ● **Звук:** восьмиканальный аудиокодек ● **Разъемы:** 2 **PCI Express x16**, **PCI Express x4**, 3 **PCI**, 6 **SATA**, 2 **IDE**, до 10 **USB 2.0**, 2 **FireWire**, **RJ-45**, **COM**, **LPT**, аудиовыходы, 2 **PS/2** для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** **ATX** (305x244 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	позволяет выжать максимум из SLI
Сколько?	\$240
Где?	www.compuleague.ru

Albatron GeForce PC6600 LEQ



X1000. Новые видеокарты бьют по старым моделям высокой производительностью, но те отвечают низкой ценой — и спрос на них по-прежнему остается высоким.

Карточка **Albatron GeForce PC6600 LEQ** построена на базе графического ядра **NV43** (оно знакомо нам по серии **GeForce 6600 GT**), но при этом стоит меньше сотни долларов, и все благодаря использованию недорогой DDR-памяти с частотой 400 МГц. Как и большинство современных видеокарт, PC6600 LEQ оборудована цифровым и аналоговым видеовыходами — без проблем можно подключить и старый ЭЛТ-монитор, и самый современный ЖК-дисплей.

Плата оснащена пассивной системой охлаждения. Алюминиевый радиатор достойно справляется с отводом тепла от нагревающихся частей платы и не перекрывает доступ к соседнему разъему.

Чтобы приобщиться к миру SLI с минимальными затратами, можно установить сразу две PC6600 LEQ.

Правда, с точки зрения повышения производительности использование такой связки не имеет особого смысла, выигрыш будет не столь существенным.

Геймеры стремительно превращаются в значимую прослойку в обществе, поэтому графические гиганты уделяют им все более пристальное внимание: **NVIDIA** вагонами поставляет **GeForce** седьмого поколения, **ATI** же, в свою очередь, продвигает семейство **Radeon**

Технические характеристики: ● Графический процессор: NVIDIA GeForce 6600 LE ● Видеопамять: 256 Мбайт, DDR ● Разрядность памяти: 128 бит ● Максимальное разрешение: 2048x1536 ● Разъемы: DVI-I, D-Sub и ТВ-выход ● Тактовая частота ядра: 300 МГц ● Рабочая частота памяти: 800 МГц ● RAMDAC: 400 МГц ● Интерфейс: PCI Express x16

Что?	видеокарта на базе GeForce 6600 LE
Почему?	бесшумная, оправдывает свою стоимость
Сколько?	\$90
Где?	www.kns.ru

Logitech Tiger Mouse



Может ли компьютерная мышка улучшить настроение? Да. Вот, например, на **Logitech Tiger Mouse** без улыбки смотреть невозможно — это одна из самых привлекательных, компактных и простых мышек, которые когда-либо претендовали на место рядом с клавиатурой любителя компьютерных игр.

На корпусе всего две кнопки и колесико прокрутки, разрешение оптического сенсора составляет стандартные 800 точек на дюйм, зато как она выглядит! Ни одна представительница слабого пола не устоит перед такой мышкой. Это как женская машина — ей вовсе не обязательно разогнаться до сотни за 6 секунд, главное, чтобы она была яркой и симпатичной.

Технические характеристики: ● Кнопки: 2 + колесо прокрутки ● Разрешение оптического сенсора: 800 точек на дюйм ● Интерфейс: USB

Что?	оптическая мышь
Почему?	яркий и неординарный внешний вид
Сколько?	\$25
Где?	www.pchome.ru

DESTEN easyBook B746W



Думаете, идеальный мобильный компьютер для игр по размерам и весу не должен уступать внушительному чемодану с мандаринами? А вот и нет. Доказано **DESTEN Computers**. В компактном и легком корпусе ноутбука **easyBook B746W** нашлось место для процессора **Pentium M** на ядре Dothan, Wi-Fi-адаптера и комбо-DVD.

Но главная особенность данного ноутбука — это видеокарта на базе графического чипа **Mobility Radeon 9700**. Он поддерживает современные графические технологии, так что на нем запустятся любые игры. Объем «видеомозгов» составляет 128 Мбайт. Дисков с играми в коробке с ноутбуком нет, зато есть сумка и оптическая мышь.

Слотов более чем достаточно: Express Card, PCMCIA Type I/II и кард-ридер с поддержкой xD, SD, MMC, MS, MS Pro. Это значит, что при желании можно оборудовать мобильный компьютер Bluetooth-адаптером или ТВ-тюнером, скачать фотографии и видеоролики с цифровой камеры.

Что?	ноутбук
Почему?	компактные размеры и мощная графическая система
Сколько?	\$1620
Где?	www.desten.ru

Технические характеристики: ● Процессор: Intel Pentium M 760 (2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 2 Мбайт) ● Чипсет: Intel 855GME + ICH4 ● Дисплей: 15,4-дюймовый ЖК-экран с разрешением 1280x800 пикселей ● Встроенный винчестер: 100 Гбайт ● Оперативная память: 1 Гбайт DDR400 ● Видуоподсистема: ATI Mobility Radeon 9700 128 Мбайт ● Сетевые адаптеры: 10/100 BaseT/TX и Intel PRO/Wireless 2915ABG (поддерживает сети стандарта 802.11 a/b/g) ● Оптический привод: комбо DVD ● Кард-ридер: MS/MS Pro/SD/MMC ● Максимальное время автономной работы: 4 часа ● Разъемы: 3 USB 2.0, FireWire, порт модема, S-Video, VGA-выход, аудиовыходы, Express Card x1, PCMCIA Type I/II ● Операционная система: Microsoft Windows XP Professional ● Размеры: 275x330x32 мм ● Вес: 2,9 кг ● Гарантия: 2 года

USN Computers

USN GRAND

на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT



Откройте для себя мир цифровых увлечений

Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с компьютером USN GRAND на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

www.usn.ru

Московские магазины

м. "Багратионовская": (095) 101-2909
м. "Шаболовская": (095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский": (095) 784-7250
КЦ "Будёновский": (095) 788-1512

Авторизованные сервисные центры

г. Инта	+7-(82145)-32202	г. Пермь	+7-(3422)-411328,401966
г. Калуга	+7-(0842)-564765	г. Петрозаводск	+7-(8142)-767279
г. Курск	+7-(0712)-514763,229881	г. Рязань	+7-(0912)-206202
г. Нижний Тагил	+7-(3435)-418799	г. Якутск	+7-(4112)-432827,439715
г. Орел	+7-(08622)-93686	г. Ясный	+7-(35368)-24000



Запись, хранение



Работа
с музыкой и видео



Работа
с фотографиями

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Panasonic Lumix DMC-FX9



Любительское фото... Каждый старается сохранить приятные мгновения своей жизни, чтобы вернуться к ним в воспоминаниях. Порой, просматривая старые фотографии, жалеешь, что в былые времена не было камер вроде **Panasonic Lumix DMC-FX9**. Она хороша тем, что в ней использована оптика **Leica**, система стабилизации изображения **Mega O.I.S** и 6-мегапиксельная матрица.

Несмотря на компактные размеры, DMC-FX9 позволяет делать качественные снимки в макро-режиме и умеет снимать видеоролики в VGA-качестве на скорости до 30 кадров в секунду; длительность ролика ограничена только вместимостью карты памяти (лучше

сразу купить гигабайтную флэшку). Есть режимы съемки «текст», «макро», «портрет», «ночная» и другие.

Камера хороша, но не без недостатков. Во время записи видеороликов не работает зум. От USB-порта компьютера камера не подзаряжается (в отличие от большинства конкурентов). Кроме того, функциональность видеоискателя возложена на



ЖК-экран. Он, конечно, большой и красивый, но в яркий солнечный день старого доброго видеоискателя будет не хватать.

Особого внимания заслуживает система стабилизации изображения. Mega O.I.S работает великолепно. Количество размазанных

снимков будет ничтожно малым. Одна загвоздка — каждый раз перед фотосессией нужно включать систему оптической стабилизации (по умолчанию она выключена).

Комплект поставки DMC-FX9 включает руководство пользователя, набор кабелей, 16-мегабайтную SD-карту, шнурок и чехол для дополнительного аккумулятора.

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 6 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35-105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма (разрешение 207000 пикселей)
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое
Светочувствительность: ISO 80/100/200/400
Диапазон выдержек: 8-1/2000 сек.
Максимальное разрешение фото: 2816x2112 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: SD
Встроенная память: 13,5 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1150 мАч
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 51x94x24 мм
Вес: 155 г (с аккумулятором и картой памяти)

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	оснащен системой оптической стабилизации
Сколько?	\$385
Где?	pro.sunrise.ru

Dell Axim X51v

За прошлый год **Dell** заслужила репутацию производителя мощных и качественных карманных компьютеров. Сначала американская компания покорила рынок наладонниками серии **Axim X30**, а потом закрепила позиции линейкой **Axim X50**. **Axim X51v** призван развить успех предшественников за счет хорошей производительности, новых функций и чуть измененного дизайна...

В первую очередь отметим, что карманный компьютер работает под управлением новой ОС **Windows Mobile 5.0**, и ему не грозит потеря данных даже при полной разрядке аккумулятора. Место старых добрых **Pocket Word/Excel** занял **Office Mobile Suite**, который включает **Word Mobile**, **Excel Mobile** и **PowerPoint** — тоже, соответ-



ственно, **Mobile**. Нововведений в офисных программах масса, особого внимания заслуживает возможность просмотра и редактирования документов со схемами и таблицами в текстовом редакторе.

Объем встроенной памяти увеличен до 256 Мбайт. При этом для расширения памяти можно установить сразу две флэш-карты — Compact Flash и SD. Есть модули Bluetooth и Wi-Fi. Чтобы включить адаптеры беспроводных сетей, нужно дважды нажать кнопку на левой панели наладонника. 3,7-дюймовый дисплей с разрешением 640x480 прельщает взор, но он ничуть не лучше, чем экран

большинства современных КПК с VGA-дисплеем. Шрифты гладкие, книги читать удобно. Встроенной цифровой камеры у x51v нет. Да и, собственно, кому она нужна?

Док-станция оснащена слотом для зарядки дополнительного аккумулятора. За

дополнительную плату в размере \$100 можно получить батарею повышенной емкости, GPS-навигатор или беспроводную клавиатуру. Для того чтобы оценить прелесть мощной видеоподсистемы, производители положили в коробочку с наладонником диск с играми **Geo Rally EX** и **Toy Golf**. Жаль вот только, **Quake Mobile** в комплект поставки не попал.

Технические характеристики

Процессор: Intel XScale PXA270 624 МГц
Экран: цветной ЖК-дисплей размером 3,7 дюйма (640x480 точек)
Встроенная память: 64 Мбайт ОЗУ и 256 Мбайт ПЗУ
Карты памяти: SD, MMC, SDIO, SDC, Compact Flash Type II
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1100 мАч
Операционная система: Windows Mobile 5.0
Интерфейсы: Wi-Fi (802.11b), Bluetooth, инфракрасный порт (IrDA), USB, COM-порт
Размеры: 119x73x19 мм
Вес: 175 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	высокая производительность, новая ОС и игры в комплекте
Сколько?	\$530
Где?	www.palmshop.ru

QUMO evo

MP3-плеер **QUMO evo** адресован, в первую очередь, студентам, предпочитающим задние парты аудиторий, заядлым дачникам-меломанам и начинающим детективам. С его помощью можно слушать музыку, читать электронные книги, принимать и записывать радиопередачи. Встроенный FM-тюнер ловит радиостанции в диапазоне частот от 87,5 до 108 МГц, так что отечественные станции в районе 70 МГц, увы, не послушаешь.

У плеера есть два встроенных стерео динамика, которые позволяют слушать музыку и диктофонные записи без наушников. Да, кстати,

QUMO evo хорошо справляется с ролью цифрового диктофона — можно записывать лекции или собирать компромат. Объем

встроенной памяти составляет 512 Мбайт, 1 или 2 Гбайт.

Плеер поддерживает все современные аудио/видеоформаты и позволяет смотреть JPEG-картинки. Экран, правда, маленький (1,6 дюйма) — на нем удобно разве что редактировать плейлисты, выбирать нужные композиции и настройки эквалайзера. Возможность проигрывания видео — фишка приятная, но не самая нужная.

Помимо набора кабелей, диска с программами и руководства пользователя, в коробочке с QUMO evo лежит шнурок для ношения плеера на шее.



Технические характеристики

Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 1,6 дюйма (128x128 пикселей)
Объем памяти: 512 Мбайт, 1 и 2 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, OGG, Vorbis, ASF, WMV, AVI, MPEG-4
Выходная мощность: 20 мВт на канал
Диапазон воспроизводимых частот: 20-20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 15 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 40x82x13 мм
Вес: 54 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	модный дизайн, хороший экран, большие возможности
Сколько?	\$160 (512 Мбайт), \$200 (1 Гбайт)
Где?	www.digitalshop.ru

Mustek DV 12M

Специализированные устройства всегда качественнее универсальных. Тем не менее сегодня гибриды некоторых устройств очень популярны. Спрос порождает предложение — «всеядные» телефоны, плееры и камеры плодятся как грибы после дождя. Одним из подобных комбайнов является **Mustek DV 12M**.

Агрегат этот представляет собой легкую видеокамеру с функциональностью шести цифровых устройств. При подключении к компьютеру через USB-порт DV 12M можно использовать в качестве обычной флешки или веб-камеры. Новинка умеет снимать видеоролики в VGA-качестве, делать фотографии с разрешением до 2560x1920, проигрывать музыку в форматах WAV, MP3, WMA

и просто хранить любые данные во встроенной памяти или на флэш-карте. Дисплей DV 12M устроен так же, как и в большинстве совре-

менных видеокамер, — его можно повернуть к себе во время съемки или перевернуть и использовать в качестве экрана MP3-плеера.

Музыку лучше слушать через наушники, потому как встроенный динамик звучит неубедительно. Жаль, но эквалайзера нет, можно регулировать только уровень басов и громкость.

Хорошо продуманы органы управления. Удобный рычажок зума находится прямо под большим пальцем руки; там же кнопки включения питания и перехода в меню камеры. Все просто и понятно.

В комплекте поставки DV 12M нет ни чехла, ни карты памяти. Помимо различных шнуров, руководства пользователя и диска с программным обеспечением, в коробке лежит только ремешок для ношения камеры на шее.



Технические характеристики

Сенсор: 1/2,8-дюймовая ПЗС-матрица; 5 млн. эффективных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,0 дюйма
Карты памяти: SD
Диапазон выдержек: 1/15-1/2500 с
Оптическое увеличение: 10x
Максимальное разрешение фото: 2560x1920 точек
Запись видео: 640x480, 30 кадров в секунду
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, ASF, WAV, MP3, WMA
Встроенная память: 32 Мбайт
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB
Размеры: 74x98x41 мм
Вес: 140 г

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	сочетает в себе функциональность 6 устройств
Сколько?	\$220
Где?	www.mustek.ru

Samsung DVD-V7550K

«Хватит жить аналоговым прошлым. Пора переходить с видеокассет на DVD!» — в один голос кричат продавцы магазинов. А что, господа хорошие, прикажете делать тем, у кого шкафы ломятся от видеокассет с раритетными фильмами? Решение есть — VHS/DVD-плееры в одном флаконе.

Например, **Samsung DVD-V7550K** умеет воспроизводить и видеокассеты, и CD/DVD-диски. Устройство дружит с популярными аудио- и видеоформатами, поддерживает прогрессивную развертку и обеспечивает объемное звучание при наличии двух колонок. Последнее утверждение справедливо как для DVD, так и для VHS.

Плеер оснащен аналоговым стереовыходом и двумя многоканальными цифровыми

выходами. К нему без проблем можно подключить и стереосистему, и многоканальный AV-ресивер.

Встроенный ТВ-тюнер с возможностью программирования записи позволит записывать любые передачи и



фильмы по расписанию, но только на кассету. Любой фильм с DVD можно записать на VHS. Помимо прочего, плеер поддерживает функцию караоке, так что если фильмы наскучат, можно будет блеснуть вокальным талантом перед родными и близкими.

Технические характеристики

Поддерживаемые носители: VHS, DVD, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, Audio CD, VCD, SVCD, MP3, WMA, JPEG, DivX, XviD
Аудиодекодеры: DTS, Dolby Digital 5.1
Разъемы: SCART, S-Video, композитный, компонентный, а также цифровые оптический и коаксиальный аудиовыходы
Размеры: 275x430x79 мм

Что?	VHS/DVD-плеер
Почему?	совмещает в себе VHS/DVD-плеер и караоке
Сколько?	\$180
Где?	www.samsung.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ THERMALTAKE

Иван Нечесов

Обычный системный блок в гостиной среди ковров, фамильного хрусталя и дорогой мебели смотрится не самым лучшим образом. Но настоящий медиацентр, который сможет записывать диски, принимать ТВ-сигнал, воспроизводить любые аудио- и видеоформаты, можно собрать только на базе мощного компьютера. Что делать? Положите старенький системник в чулан и присмотритесь к линейке горизонтальных компьютерных корпусов от компании **Thermaltake**.

ЛЕЖАНИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Новое семейство корпусов от **Thermaltake** состоит из моделей **Mozart**, **Bach** и **Tenor**. Каждая представлена в двух цветовых исполнениях — черном и серебристом. Внешне они похожи на дорогие DVD-плееры или ресиверы, и поэтому хорошо впишутся в любой интерьер.

Mozart и **Bach** являются полноценными ATX-кейсами, потому назвать их миниатюрными сложно. Зато в плане расширяемости они не имеют ограничений — поместятся любая система охлаждения и полноразмерная видеокарта. На лицевой панели привычные аудио/видеомамам кнопки управления воспроизведением кино и музыкальных треков, аудиоразъемы, FireWire- и USB-порты, а также информационная панель **Media Lab**.

Собственно, **Media Lab** — это набор из пульта дистанционного управления и мультифункциональной панели с VFD-экраном



(Vacuum Fluorescent Display, «вакуумный люминесцентный дисплей») для 5-дюймового отсека компьютерного корпуса. Весит панель 450 грамм и бывает двух цветов — серебристая и черная (в стиле корпусов Thermaltake). Пульт предназначен для работы с программой **Multi-Median**, которая позволяет слушать музыку, смотреть кино, картинки и телепередачи.

«Моцарт» и «Бах» друг от друга отличаются только лишь дизайном передней панели. У первого разъем для 5,25-дюймового дисководов находится за массивной алюминиевой дверцей, а у второго — прямо на лицевой панели; кроме того, у **Bach**-версии есть две «щели» в лицевой части, через которые проступает нежный синий свет. Размеры, вес и внутренняя компоновка двух корпусов практически идентичны.

Места внутри корпусов достаточно для воплощения в жизнь любой компьютерно-комплектующей прихоти: можно установить массивный кулер на процессор, водяную систему охлаждения или пару видео-

карт для работы в режиме **SLI** или **CrossFire**. Проблем с отводом тепла от сильно нагревающихся частей системного блока не возникнет — на передней панели каждого корпуса установлен один 80-мм вентилятор, а сзади еще два 60-мм с оранжевыми лопастями.

Корпус **Tenor**, так же, как и модели **Mozart** и **Bach**, представляет собой весьма незаурядное изделие. Корпус сделан из цельного куска стали, что гарантирует высокую прочность конструкции и обещает хороший уровень защиты от электромагнитного излучения. Отсеки для дисководов и винчестеров закрывают декоративные откидные панельки с яркой подсветкой. В правой части торца корпуса есть люк для выезда лотка привода оптических дисков; на боковой стенке — самые необходимые разъемы: два USB, FireWire, а также гнезда для наушников и микрофона. «Дышать» корпусу помогают три вентилятора (один 80-мм на передней панели и два 60-мм — на задней).



Технические характеристики

Модель	Mozart (VC4001SNS)	Bach (VB8001BNS)	Tenor (VB2000BNS)
Система охлаждения	80-мм вентилятор (2000 оборотов в минуту; 19 дБ) на передней панели два 60-мм вентилятора (2500 оборотов в минуту; 19 дБ) на задней панели		
Возможности расширения	3 внешних отсека 5,25" + 5 внутренних мест под дисководы 3,5"	3 отсека 5,25" (2 внешних, 1 внутренний) + 5 внутренних мест под дисководы 3,5"	3 внешних отсека 5,25" + 5 мест под дисководы 3,5" (2 внешних, 3 внутренних)
Порты	2 USB 2.0, FireWire (IEEE 1394), 2 аудиоразъема		
Слоты расширения	7	7	7
Размеры	170x430x452 мм	170x430x450 мм	170x430x460 мм
Вес	8,5 кг	8,5 кг	8,5 кг

Открой для себя новую реальность



Благодаря компьютеру Flextron VIP
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT Вы сможете
наслаждаться реалистичными
компьютерными играми.



САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:

ст.м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А (495) 105-6447
ст.м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2 ... (495) 105-6445
ст.м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (495) 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м. "Бабушкинская", ул. Молодцова, 1 (495) 105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (495) 105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.w.fcenter.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



интернет-магазин



www.fcenter.ru



метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru



Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.

Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=45 руб., Интернет=50 руб.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Game Master* от компании
«ЭКСИМЕР»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компьютер **Game Master** от компании «ЭКСИМЕР» — идеальная машина для игр. Система получилась сбалансированной как по цене, так и по производительности? Что у нее внутри — покажет вскрытие.

Экстерьер

В **Game Master** используется корпус **Game PC PA4203** от фирмы **ENlight**. Смотрится он технично и современно, красные вставки придают жесткости. На «спине» есть углубление и решетка под вентилятор. Над ним проходит пластиковое крепление, ухватившись за него, можно без проблем перенести компьютер в нужное место.

На боковой панели находится небольшое окошко, с внутренней стороны которого установлен еще один вентилятор, но уже с красной подсветкой — особенно хорошо смотрится ночью. Третий и четвертый вентиляторы стоят на задней панели. Весь этот комплекс обеспечивает эффективное охлаждение компьютера — температура процессора и других компонентов никогда не достигала критических показателей. Уровень шума невысокий.

Лицевая панель закрыта дверцей, которую можно открывать либо слева направо, либо наоборот. Все, что нужно сделать, — переставить фиксаторы на креплениях. Чуть ниже находится ЖК-экран, он показывает температуру основных компонентов и скорость вентиляторов. Жаль только, что все кнопки управления находятся за дверцей — даже сброс, включение и дополнительные порты. Кстати, кнопку включения ПК пришлось еще поискать, она оказалась очень маленькой и неброской.



Технические характеристики	
Корпус	ENlight Game PC PA4203 (Middle Tower, USB, FireWire, Audio, 350 Вт, ATX)
Процессор	Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, 2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	MSI 915P Combo 2 (Intel 915P, Socket 775, ATX)
Память	2x512 Мбайт Nanya DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	MSI NX6800GS-TD256E 256 Мбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 6800 GS)
Оптический привод	Samsung TS-H552C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW)
Жесткий диск	Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Analog Devices ADI 1888
Дополнительно	Windows XP Media Center, кард-ридер, клавиатура, мышь
Цена (\$)	1350

Вместе с компьютером мы получили клавиатуру от **Genius** и игровую мышь **Logitech MX310**. Простые и удобные в использовании.

Интерьер

Внутри стоит материнская плата **MSI 915P Combo 2**. Стандартное и производительное решение. Интересно оно тем, что поддерживает как DDR-, так и DDR2-память. В нашем случае установлено 1 Гбайт DDR2-533 от компании

Nanya. За вычисления отвечает **Pentium 4 640** с частотой 3,2 ГГц. Процессор достаточно мощный, он поддерживает все необходимые технологии, включая 64-битные команды.

Теперь настало время поговорить о главном элементе любого игрового ПК — видеокарте. Еще с давних пор повелось так, что производители компьютеров обычно ставят быстрый процессор и оперативки побольше, а вот про видеоподсистему как-то забывают... Но здесь не тот случай! В **Game Master** установлена **GeForce 6800 GS** от **MSI**. На данный момент у этого графического чипа один из лучших показателей цена/производительность, с играми он справляется на ура. Остальные детали под стать — винт на 160 Гбайт и универсальный пишущий привод от **Samsung**.

Операционная система на этот раз **Windows XP Media Center**. От обычной **Windows XP** она отличается продвинутыми мультимедиа-возможностями, для работы с которыми нужны сертифицированный пульт дистанционного управления и TV/FM-тюнер, в дополнение стоит еще взять специальную клавиатуру от **Microsoft**. Увы, ничего этого в комплекте поставки нет, так что целесообразность выбора данной ОС под вопросом. С другой стороны, эти компоненты можно заказать дополнительно и превратить компьютер в развлекательный комплекс для всей семьи — играть, слушать радио, смотреть и записывать телевизионные передачи как на мониторе, так и на экране телевизора, благодаря TV-выход у видеокарты есть.

Игровые тесты

DOOM III 1.3 (демка demo1)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	73,5	70,3	61,6
Ultra + FSAA x4, AF x16	61,3	44,7	33,3
Far Cry 1.33 (демка Regulator)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	70,4	65,2	56,6
Ultra + FSAA x4, AF x16	66,7	55,7	44,4
Ultra + HDR x7, AF x16	50,1	33,7	25,1
F.E.A.R.			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Ultra	57	43	31
Ultra + FSAA x4, AF x16	33	23	16
Ultra + Soft Shadows, AF x16	34	24	16

Синтетические тесты

PCMark05 1.10		
Overall		4188
CPU	Memory	HDD
4067	3902	5157
3D Mark 05 1.20		5055
3D Mark 06 1.02		2359

Заключение

Для измерения производительности мы воспользовались **PCMark05**, **3DMark05** и **3DMark06**. Игровую производительность измеряли с помощью **DOOM III**, **Far Cry** и **F.E.A.R.** в разрешениях от 1024x768 до 1600x1200.

В синтетических тестах показатели достойные. Как и следовало ожидать, связка **Pentium 4 640** и **GeForce 6800 GS** обеспечивают в играх высокую скорость. Можно без проблем играть даже в разрешении 1280x1024 с включенной анизотропной фильтрацией и сглаживанием. Это касается большинства игр, кроме **F.E.A.R.** — здесь уже придется поумерить свой пыл. Реальный максимум — 1280x960 и никакого сглаживания, про мягкие тени можно даже не вспоминать.

По совокупности возможностей и сбалансированности **Game Master** выглядит привлекательно, а его цена полностью оправдана. В комплект поставки входит трехлетняя гарантия, диски с драйверами, мышь и клавиатура, а также **Windows XP Media Center**.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компании «ЭКСИМЕР» (www.excimer.com).

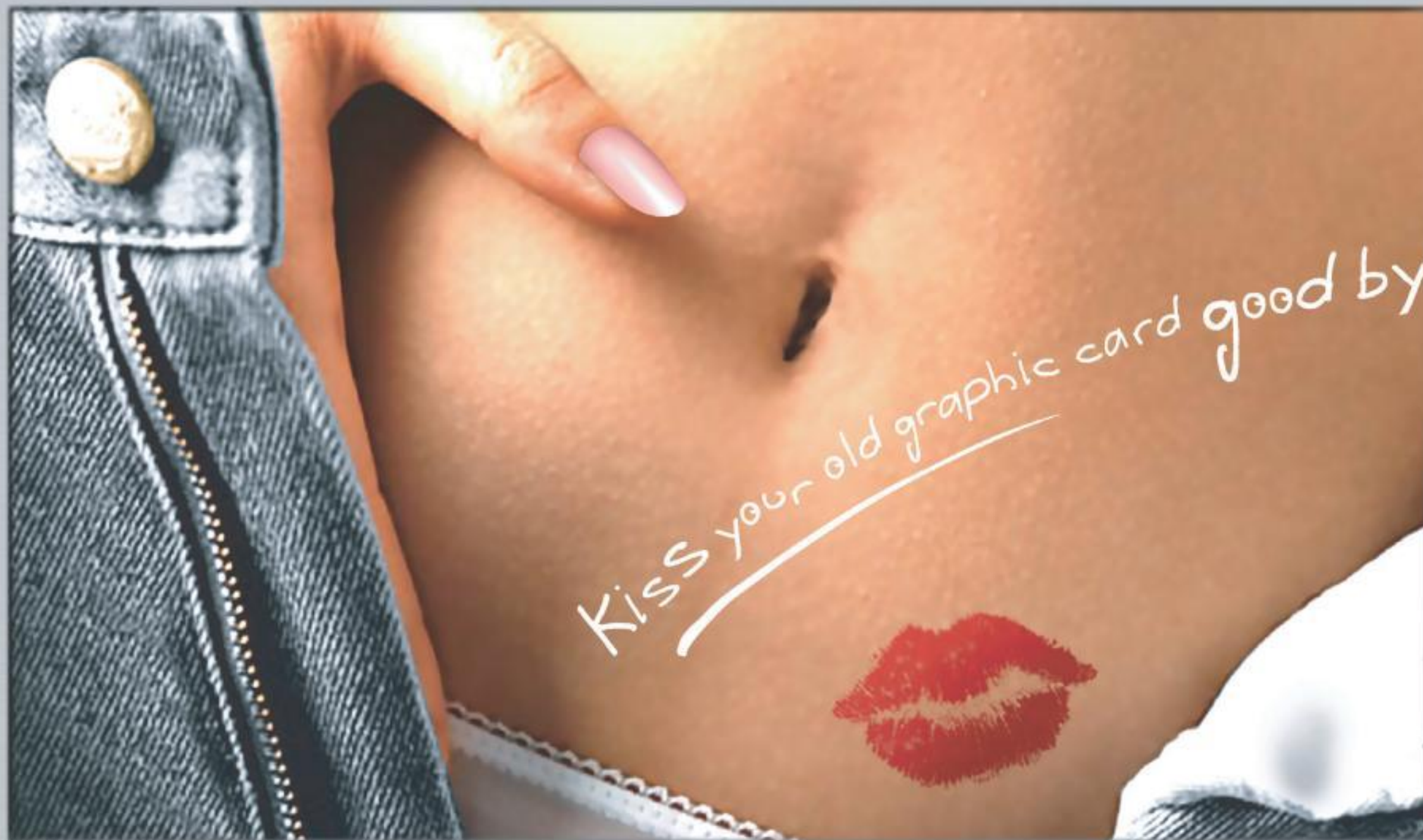
CeBITHANNOVER, GERMANY
9-15 MARCH 2006

Visit us at

C 42 HALL 23www.foxconn.ru**WinFast®**

Материнские платы: WinFast6150/6100

Отличные графические возможности по доступной цене!

**NEW!****6150K8MD-8EKRS**

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports

**NVIDIA
GEFORCE
6150****NVIDIA
NFORCE
430****HD Video
HD Audio****6150K8MA-8EKRS**

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports

**6100K8MB-RS**

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC653
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup – (495) 789-3846; Ultra Computers – (495) 775-7566; Инкотрейд – (495) 785-8659; Кит – (495) 777-6655; Компьтадор – (495) 274-7300; НИКС – (495) 974-3333; Полярис – (495) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир – (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ – (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек – (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС – (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд – (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд – (07131) 2-31-22; Липецк: Регард – (4742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» – (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» – (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн – (8312) 74-85-90; ВИС-ТН 000 – (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ – (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК – (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса – (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 – (3812) 36-82-42; Электронный рай – (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra – (4912) 205-205; Самара: Прагма – (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО – (8452) 444-111; Томск: Степ – (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс – (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс – (4212) 50-37-06; Дальком – (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас – (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон – (3022) 32-55-00.

ASBIS® ASBIS
www.asbis.ru
Dina Victoria
www.dvcomp.ru
merlion MERLION
www.merlion.ru
Тринити Лоджик
www.tl-c.ru



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Александр Краснов

Поразительно, как быстро идет время. Посмотрите, что было, например, 15 лет назад, в 1991 году: самый навороченный (цветной!) видеоадаптер H-256 мог работать с разрешением 1024x768 с 256 цветами и стоил — не поверите! — \$6699! Тогда сумма в 649 долларов, которую сейчас требуют за ATI Radeon X1900 XTX, не казалась чрезмерно высокой.

Нынешние конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Компьютеры этой категории представляют собой системы начального уровня. Они неплохо справятся с современными играми, хотя многого от них ждать не стоит.

В этот раз изменения носят больше качественный, нежели количественный характер. Частоты процессоров вплотную

приближаются к максимальным. На AMD-систему мы ставим Sempron 3000+, Intel-конфигурация получает Celeron D 340. Оставшиеся деньги мы решили потратить на увеличение емкости жесткого диска, теперь это 200-гигабайтный Samsung, поддерживающий технологию Serial ATA II.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой уже более мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

В этой категории были выбраны более быстрые процессоры, кроме того, в случае с AMD мы снова перешли на Socket 939. Athlon 64 3000+ трудится в паре с материнской платой DFI NF4 Ultra Infinity. Одним из основных его преимуществ, по сравне-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 1000 МГц, 1024 Кбайт, RETAIL)	1024,0
Кулер: Zalman CNPS9500-Led (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	60,0
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Premium (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, IDE, Serial ATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	186,0
RAM: Corsair XMS TWINXP1024-4000PRO DDR SDRAM PC4000 4x512 Мбайт	464,0
Видеокарта: 2x GIGABYTE GV-NX78X256VPB 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7800 GTX, DVI, VIVO, Retail)	1176,0
HDD: 2x Seagate ST3500641AS 500 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	676,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	56,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Звуковая карта: Creative X-Fi Elite Pro (PCI, Retail)	313,5
Корпус: Thermaltake VB5000SNA TaiChi Silver-Black SuperTower (USB, FireWire, Audio, 2x FAN, ATX)	294,0
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower (560 Вт, ATX, Retail)	106,0
Колонки: Logitech Z-5500 (5x62 Вт сателлиты + 188 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	348,5
Мышь: Razer Copperhead (USB)	97,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	29,2
Монитор: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	505,0
Итого:	5342,7
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 2: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	111,0
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	5542,2

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, OEM)	84,0
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	8,20
Материнская плата: MSI K8N Neo-V (Socket 754, NVIDIA nForce3 250, DDR400, AGP, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	65,2
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	41,0
Видеокарта: PowerColor R96-HD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, DVI, TV-Out, OEM)	80,0
HDD: Samsung SP2004C 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	91,0
Оптический привод: Toshiba SD-R1712C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	33,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	27,5
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	13,4
Клавиатура: Microsoft Basic Black (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	175,4
Итого:	699,7
Замена 1: AMD Sempron 3300+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, OEM)	25,0
Замена 2: Palit GeForce 6600 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, TV-out, Retail)	29,0
Замена 3: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	23,0
Опция 1: USR Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	43,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	859,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 340 (Socket 478, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	81,0
Кулер: GlacialTech Igloo 4360 Light (Socket 478, 1900 об/мин)	7,2
Материнская плата: GIGABYTE GA-BIPE1000-G (Socket 478, Intel 865PE, DDR400, AGP, IDE, Serial ATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	67,4
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	41,0
Видеокарта: PowerColor R96-HD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, DVI, TV-Out, OEM)	80,0
HDD: Samsung SP2004C 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	91,0
Оптический привод: Toshiba SD-R1712C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	33,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	27,5
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	13,4
Клавиатура: Microsoft Basic Black (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	175,4
Итого:	697,9
Замена 1: Intel Celeron D 350 (Socket 478, 3,2 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	36,0
Замена 2: Palit GeForce 6600 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, TV-out, Retail)	29,0
Замена 3: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	23,0
Опция 1: USR Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	43,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	868,2

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 256 Кбайт, OEM)	175,0
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	8,20
Материнская плата: DFI NF4 Ultra Infinity (Socket 939, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	93,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	86,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66256DP 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	112,0
HDD: Samsung SP2004C 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	91,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	56,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: Inwin J551 MiddleTower (USB, Audio, Fan, 300 Вт, ATX)	62,0
Колонки: Defender Mercury 35 SPK-700 (2x20 Вт RMS)	49,5
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	21,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB+PS/2)	20,0
Монитор: Hyundai ImageQuest L52S Multimedia (15 дюймов, 1024x768, 12 мс)	218,0

Итого:	999,2
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 Кбайт, OEM)	8,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, OEM)	88,0
Замена 3: Acer AL1714sd (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	37,0
Опция 1: Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad (USB)	42,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	21,5

Со всеми наворотами: 1265,7

нию с Socket 754, является поддержка двухканального режима памяти, позволяющего получить ощутимый прирост производительности. Поэтому мы рекомендуем использовать две DDR-планки по 512 мегабайт производства Hynix. В Intel-конфигурации мы заменили только процессор — с Celeron D 341 на Pentium 4 516. Материнскую плату GIGABYTE GA-8I915P Duo решили оставить на своем месте. Жесткий диск, как и в предыдущей конфигурации, поставили

объемом 200 гигабайт производства Samsung.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобраны весьма мощные конфигурации. Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта.

Итак, последняя замена на сегодня: место Athlon 64 3000+ займет его собрат с индексом 3200+. Pentium 4 630 остался на своем месте. Еще одним серьезным изменением стало появление в конфигурации видеокарты Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 516 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 1024 Кбайт, OEM)	137,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600 Light (Socket 775, 2400 об/мин)	21,9
Материнская плата: GIGABYTE GA-8I915P Duo (Socket 775, Intel 915P, DDR400 + DDR2-533, PCIE, IDE, Serial ATA, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	87,9
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	96,40
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66256DP 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	112,0
HDD: Samsung SP2004C 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	91,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	56,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: Inwin J551 MiddleTower (USB, Audio, Fan, 300 Вт, ATX)	62,0
Колонки: Defender Mercury 35 SPK-700 (2x20 Вт RMS)	49,5
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	21,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB+PS/2)	20,0
Монитор: Hyundai ImageQuest L52S Multimedia (15 дюймов, 1024x768, 12 мс)	218,0

Итого:	980,2
Замена 1: Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, RETAIL)	96,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, OEM)	88,0
Замена 3: Acer AL1714sd (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	37,0
Опция 1: Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad (USB)	42,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	21,5

Со всеми наворотами: 1334,7

Edition с 256 Мбайтами. Причин такой замены несколько. Первая и основная — кулер предыдущей Radeon X800 GTO Fireblade никак не вписывается в концепцию тихого корпуса. Во-вторых, данная видеокарта за несколько несложных технических приемов превращается в полноценную Radeon X850 XT. Плюс — имеет превосходный разгонный потенциал.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Из значимых изменений можно выделить появление новой системы ох-

лаждения процессора — Zalman CNPS 9500 Led. К сожалению, на момент составления рубрики в продаже так и не объявился двоядерный Athlon 64 FX-60, как, впрочем, и самые производительные видеокарты на базе ATI Radeon X1900 XTX. Будем надеяться, к следующему номеру они поступят в продажу и мы сможем увидеть нового «короля».

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 1000 МГц, 512 Кбайт, OEM)	183,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	38,5
Материнская плата: MSI K8N SLI-FI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	106,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	86,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO2, DVI, TV-Out, RETAIL)	254,0
HDD: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	104,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	56,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR2/360 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, 2x Fan, 360 Вт, ATX)	81,5
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	143,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	46,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	28,7
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	275,0

Итого:	1459,2
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 Кбайт, RETAIL)	35,0
Замена 2: Sapphire Radeon X850 XT Platinum 256 Мбайт (PCIE, Radeon X850 XT PE, DVI, VIVO, Retail)	61,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	230,0
Опция 1: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	104,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	111,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5

Со всеми наворотами: 2088,7

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, OEM)	181,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 775, 1350-2600 об/мин)	38,5
Материнская плата: MSI 945P Neo-F (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Sound, IDE, Serial ATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	118,7
RAM: Corsair DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	96,4
Видеокарта: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO2, DVI, TV-Out, RETAIL)	254,0
HDD: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	104,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	56,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR2/360 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, 2x Fan, 360 Вт, ATX)	81,5
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	143,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	46,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	28,7
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	275,0

Итого:	1480,4
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, RETAIL)	115,0
Замена 2: Sapphire Radeon X850 XT Platinum 256 Мбайт (PCIE, Radeon X850 XT PE, DVI, VIVO, Retail)	61,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	230,0
Опция 1: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	104,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	111,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5

Со всеми наворотами: 2189,9



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

Из-за технических проблем в февральский номер «Игромании» не попала рубрика «Горячая линия: железо». В связи с этим данный выпуск будет расширен до трех страниц.



Здравствуйтесь, товарищ Горячев. Объясните, пожалуйста, что такое PnP BIOS Extension? Интересуюсь не из праздного любопытства, а по причине возникших у меня проблем. Зашел я как-то в «Диспетчер устройств», там находились три строчки со словами PnP BIOS Extension. У первой появилась желтая стрелка и запись в свойствах «Windows не удалось запустить это устройство, поскольку информация о его конфигурации в реестре неполна либо повреждена». У меня Windows XP Professional Service Pack 1.

В состав северного моста чипсета материнской платы входит множество программируемых RAM-регистров. PnP BIOS Extension — один из них. Через установку различных атрибутов они позволяют операционной системе управлять тринадцатью адресными сегментами различного размера в диапазоне от 640 кбайт до 1 Мбайт адресного пространства.

Вам нужно просто удалить конфликтный элемент PnP BIOS Extension из списка устройств (удаляйте только сбойный, остальные два трогать не надо) и перезагрузиться. Windows сама обнаружит недостачу нужного устройства, переустановит его и обновит конфигурацию оборудования.



Довольно часто при загрузке компьютера появляется синий экран, на котором можно разобрать только это: BAD_POOL_CALLER ***stop:0x00000007, 0x000000c04, 0x02c2001e, 0x834b89f8). Такое может происходить несколько раз подряд. Как от этого избавиться?

В последнее время эта ошибка проявляется все чаще и чаще. Где-то раз в два-три дня обязательно приходит письмо с таким описанием. Самое время разобраться с этой проблемой!

Чтобы ответить на вопрос, почему возникает ошибка, нужно проанализировать параметры сообщения об ошибке. Особое внимание нужно уделить первому параметру — именно он определяет причину ошибки.

Вообще, ошибка BAD_POOL_CALLER всегда связана с памятью, а точнее — с распределением памяти из буфера (pool). Поэтому в первую очередь экспериментируйте с модулями памяти. Попробуйте их переставлять или поочередно вынимать. Если проблем не наблюдается, то причиной всему являются сбойные модули памяти.

Рассмотрим все возможные значения первого параметра сообщения.

— Значения 0x01, 0x02 или 0x04 означают, что заголовок области буфера поврежден. Один или несколько модулей памяти неисправны.

— Значения 0x06 и 0x07 — какой-то драйвер пытается очистить пустой буфер. Ошибка вызвана неисправностью драйверов. Попробуйте загрузиться в «Безопасном режиме» и удалить системные драйверы. После этого загружайтесь и смотрите, исчезла ли ошибка. Повторив эту операцию несколько раз, вы сможете вычислить проблемный драйвер.

— 0x08 и 0x09. Windows не может создать или освободить буфер определенного IRQ. Причиной этого является неисправность устройства, висящего на данном прерывании. Запомните или запишите второй параметр в сообщении об ошибке, это номер соответствующего IRQ. Загрузитесь в безопасном режиме, найдите по IRQ неисправное устройство и отключите его.

— Значения 0x40, 0x41 и 0x50 соответствуют ошибкам работы с буфером ядра. Значит, повреждены некоторые модули памяти.

— Значение 0x99. Ядро системы попыталось очистить буфер с недопустимым адресом. Причины этой ошибки могут быть самые разные, но наиболее вероятны неполадки в ядре Windows вследствие неправильного завершения работы компьютера (выключили электричество) или сбоя памяти.



Здравствуйтесь, Горячев. У меня к вам дело. На днях собираюсь полностью заменить железную начинку компьютера, включая материнскую плату. Я обо всем договорился в фирме, которая возьмет мой старый компьютер и продаст новый. Помимо всего прочего, я спросил у тамошних спецов, будет ли работать Windows на новом компьютере без переустановки. Мне ответили, что при смене материнской платы операционную систему надо переустанавливать. Я на это пойти не могу, так как у меня установлено множество программ без дистрибутивов. Кроме того, переустановка системы занимает много времени, да и забыл я, как это делается. Уже 2 года ОС не переустанавливал.

Вот и дожили. Пользователь Windows не помнит, как переустанавливать ОС. А ведь, помнится, во времена Windows 95 и 98 операционную систему переустанавливали чуть ли не раз в три месяца.

Вопреки распространенному мнению, Windows может пережить замену материнской платы. Просто нужно знать пару трюков. Перед заменой материнской платы переключите Windows в режим HAL (Hardware Abstract Level или, грубо говоря, режим, независимый от железа). Для этого зайдите в свойства пункта «Система», перейдите на вкладку «Оборудование» и нажмите на кнопку «Диспетчер оборудования». После найдите пункт «Компьютер» и замените устройство «Однопроцессорный компьютер с ACPI» на «Стандартный PC». Затем самый важный шаг — необходимо обязательно переключить контроллер IDE на «Стандартный IDE». Перед финальным выключением компьютера удалите как можно большее количество драйверов. Удаляйте драйвера без перезагрузки (в идеале нужно убрать все доступные для удаления). Теперь можете выключать компьютер и заменять материнскую плату.

Гораздо сложнее без потерь перенести систему на новый жесткий диск. Я рекомендую пользоваться системами создания образов диска, такими как Norton Ghost. Просто перенося файлы и папки, вы не перемещаете саму систему и установленные программы.

Собственно, меняя HDD, создавайте образ системного диска и переносите его на предварительно отформатированный новый жесткий диск.



Пламенный привет Дмитрию Горячеву. Помогите мне с решением одной проблемки. При установке разных игр появляется одна и та же ошибка. В сообщении содержится следующее: «Произошла ошибка при попытке переименования файла в папке назначения: MoveFile.сбой; код 32. Процесс не может получить доступ к файлу, так как этот файл занят другим процессом». Еще там есть три кнопки «Пропустить», «Повторить» и «Отменить». Я нажимал «Повторить» — не помогает. Переустановил Windows — никакого толка. Помогите.

Такая ошибка возникает из-за некачественных дисков, неисправного CD/DVD-привода и конфликтов между приводами в системе. Сначала нам нужно определить причину ошибки. Для этого понадобится программа из комплекта Nero, тестирующая приводы и диски. Заходите в Nero Smart Start, там открывайте панель Nero Toolkit и ищите пункт Nero Info Tool. Запускайте соответствующую программу — она протестирует все ваши диски и приводы. Проследите, возникают ли сообщения об ошибках. По этим сообщениям можно определить, что послужило причиной проблем. В любом случае вам придется менять диск или привод. Кроме этого можно попробовать искусственно уменьшить скорость дисководов. Это делается через программу «Настройка скорости привода» из комплекта все того же Nero. Она находится в группе «Дополнения».

Если ошибок во время тестирования не возникало, значит, налицо конфликт оборудования. Вам придется временно отключить один из

приводов. Идите в «Диспетчер устройств». Там ищите пункт «DVD и CD-ROM дисководы» и выбирайте нужное устройство. Заходите в свойства устройства и в выпадающем списке «Применение устройства» выберите пункт «Это устройство не используется (отключено)». После установки игры вы можете снова включить дополнительный привод.



Здравствуйте. У меня проблема с Windows Media Player. Он перестал воспроизводить некоторые файлы, которые до этого прекрасно читались. Выдается сообщение об ошибке: «Не удастся воспроизвести файл. Формат данного файла не поддерживается». Почему файлы то воспроизводятся, то нет?

Подобный сбой может происходить по разным причинам, например: некоторые файлы **Windows Media Player** повреждены или удалены; файл клипа поврежден или к нему нет доступа; в клипе использован кодек, не установленный в вашей системе. Все мы знаем, что сам плеер с видео- и аудиоформатами не знаком, а пользуется базой кодеков Windows.

В первую очередь проверьте наличие в реестре такого ключа и правильно ли установлены его параметры:

HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{DA4E3DA0-D07D-11d0-BD50-00A0C911CE86}\Instance\{083863F1-70DE-11d0-BD40-00A0C911CE86}, параметры «CLSID={083863F1-70DE-11d0-BD40-00A0C911CE86}», «FriendlyName=DirectShow Filters» и «Merit=dword:00600000». Если значение какого-то из них изменено или отсутствует — восстановите его.

С помощью программы **GSpot** (www.headbands.com/gspot) попробуйте определить, какой кодек использовался при создании проблемного файла. Если этот кодек в вашей системе не установлен (а GSpot это покажет), загрузите его из интернета. При этом можно воспользоваться уже готовым набором самых распространенных кодеков **K-Lite Codec Pack** (всегда присутствует в стандартном наборе софта на диске «Мании»).

Если и это не помогло, попробуйте найти еще один файл с таким же расширением и воспроизвести его — если удалось, то велика вероятность того, что файл поврежден. В этом случае можно воспользоваться одной из утилит, предназначенных для восстановления видео- и аудиофайлов, например **Video Fixer** (www.video-fixer.com), **All Media Fixer** (www.zealotsoft.net), **MP3Doctor** (www.mp3doctor.com), **Ashampoo MP3 Check & Convert** (www.ashampoo.de). В конце концов, попробуйте открыть этот файл на других компьютерах с помощью разных плееров. Некоторые сильно пострадавшие файлы способна воспроизвести программа **VLC Media Player**, более известная как **Video LAN** (www.videolan.org).

Если же проблема не в «убитом» файле, то попробуйте удалить Media Player, переустановить ПК и установить его заново. Для удаления WMP в Windows XP придется воспользоваться программой **XPLite** (www.litepc.com/xplite.html) — в XP меню «Установка и удаление программ» не дает возможности полностью избавиться от проигрывателя. Для загрузки последней версии WMP посетите страницу www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/download/default.asp.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев! У меня возник такой вопрос: когда я устанавливаю драйвера для ATI, обнаруживаются два устройства, например Radeon X850 XT и Radeon X850 XT — Secondary. Оба находятся в разделе «Видеоадаптеры»! Что это значит, может быть, у меня на самом деле две видеокарты, это какое-то распараллеливание? Также мне интересно, почему такого нет у NVIDIA.

Должен вас огорчить — это совсем не вторая видеокарта. Secondary-видеоадаптер представляет собой виртуальную видеокарту, предназначенную для вывода изображения на второй монитор, DVI-выход или телевизор (если есть TV-Out). Наличие такого виртуального устройства позволяет выдавать картинку на два выхода одновременно, драйвера на оба устройства стоят одни и те же (**ATI Catalyst**), поэтому обновляются обе карты: реальная и виртуальная (secondary).

Другой видеоадаптер для поддержки второго устройства вывода — особенность драйверов ATI, вот и все. У NVIDIA это реализовано иначе...

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Привет всем! Частенько на форумах и в компьютерных журналах я замечал письма, в которых народ жаловался, что хочет скачать (или записать) такой-то саундтрек, но не знает как. Мол, помогите, объясните и тому подобное. Ну вот, я решил поделиться своим опытом.

Есть один прекрасный способ, как записать любимую музыку с абсолютно любых игр и DVD-фильмов! Причем это до боли просто и элементарно. Для этого понадобится MP3-плеер или другое устройство, способное записывать звук (желательно в MP3 или хотя бы в WAV). Заметьте, я говорю именно об устройстве — реальном MP3-плеере, а не программах типа Winamp.

Берите плеер, подключайте его к входу для колонок, загрузите игру или фильм (скажем, в **NFS Underground** — заходите в меню музыкальных треков, включайте плеер в режим записи, но не начинайте игру). Начинайте запись и включайте музыку в игре или фильм с того места, где начинается саундтрек. Ну и, соответственно, останавливайте запись, когда музыка кончается.

Важно! Если в игре нет отдельного пункта меню с саундтреками, то придется записывать прямо во время игры, это уже сложнее, но возможно.

Записываем звук, если надо, скачиваем на компьютер, переименовываем или конвертируем файл, например из WAV в MP3, и все. Наслаждайтесь музыкой из любимых фильмов и игр!

Всегда готовый помочь **Varzeek**.



Я пишу вам из-за одной проблемы! У меня не запускаются некоторые флэшки! Просто запускаю swf-файл, идет загрузка — и все. Я ждал полчаса, но ничего не произошло. Такие задержки не связаны с тормозами компьютера: я нормально играю в современные игры и браузер работает быстро. Некоторые флэшки запускаются, но далеко не все. Помогите, пожалуйста. Для справки — у меня Windows XP SP1 и Internet Explorer 6.

Такая проблема достаточно распространена. На некоторых системах после установки сторонних флэш-плееров (например, **Flash Player** от **Macromedia**) некоторые swf-файлы могут зависать во время загрузки, не подавая никаких признаков жизни. Решается проблема просто: вам нужно удалить плеер и восстановить апплет. Плеер удаляется вполне стандартно («Панель управления» → «Установка и удаление программ»). Затем открывайте в браузере какую-нибудь страницу с флэш-графикой и тут же **Internet Explorer** предложит вам установить апдейт, позволяющий воспроизводить флэш-анимацию.

Вы можете не скачивать апдейт, а просто «отремонтировать» IE. Идите в меню «Установка и удаление программ», ищите там **Internet Explorer**. Нажимайте на кнопку «Изменить» и в появившемся окне выберите Repair. Этот способ работает только для **Internet Explorer 6 SP1**.



Приветствую вас, уважаемый Горячев Д. Я пользуюсь программой Outlook Express. Она меня во всем устраивает, с ней очень удобно работать. Однако у нее есть некоторые глюки. Самый неприятный из них — это то, что я не могу открывать страницы в браузере, кликая на ссылку в письме. Приходится все делать дедовским способом: выделять ссылку, копировать, открывать новое окно Internet Explorer и вставлять ссылку в адресную строку...

Видно, у вас стоит несколько браузеров, один из которых заменил браузер по умолчанию, убрав таким образом **Internet Explorer**. **Outlook** ориентируется в первую очередь на IE и не может открывать ссылки в другом браузере.

Попробуем разрешить проблему. Проще всего зайти в меню IE «Сервис» → «Свойства обозревателя» и выбрать вкладку «Программы». Поставьте галочку напротив фразы «Проверять, является ли Internet Explorer используемым по умолчанию обозревателем». После нажимайте на кнопку «Сброс веб-параметров...». Если вы хотите сохранить в целостности адрес домашней страницы, уберите галочку в появившемся меню.



Из разговора с одним знакомым компьютерщиком узнал, что грядет новое поколение OLED-дисплеев, которые сменяют LCD. Меня это заинтересовало, но знакомый сам ничего толком не знал. Поэтому обращаюсь к вам — расскажите поподробней, что это за OLED-технология и какие у нее преимущества перед обычным ЖК.

OLED расшифровывается как **Organic Light-Emitting Diode** (органический светоизлучающий диод). Фактически, это знакомый всем нам **LED** или **Light-Emitting Diode** (светоизлучающий диод), только произведенный из органических материалов (полимеров), а не обыкновенных полупроводников.

Самой технологии стукнуло уже 16 лет, но заговорили об OLED совсем недавно. Все дело в том, что технология была слишком дорогой и нерентабельной. К тому же первые органические OLED-дисплеи светили тускло, имели короткий срок службы. Только с недавнего времени корпорации **Kodak**, **Philips** и другие стали активно заниматься развитием технологии.

Основным достоинством органических светодиодов, помимо широкого угла обзора, является то, что они работают в более широком диапазоне температур (от -40 до +70 °C). OLED-экраны очень гибкие и легко складываются.

На данный момент OLED не является конкурентом жидким кристаллам. Области применения у них разные. OLED используется для подсветки экранов мобильных телефонов, ЖК-телевизоров и так далее. Не спорю, сейчас создаются OLED-экраны, но они подходят только для мобильных и других малоформатных устройств. Большие OLED-панели — дело будущего.



Недавно установил себе **Service Pack 2**, будь он не ладен. После этого захожу в программу **mmc.exe** (она служит для настройки профилей пользователей, политики безопасности и некоторых других действий) и наткнулся на сообщение «Ошибка инициализации оснастки. Имя: Редактор объекта групповой политики **CLSID:{6FC0B734-A0E1-11D1-A7D3-0000F87571E3}**». Подскажите, в чем здесь проблема, не переустанавливать же теперь **Windows**!

Windows переустанавливать не надо, проблема несерьезная. Видимо, при установке **SP2** у вас слетело значение переменной окружения **PATH**.

Откройте диалог «Система» (правый щелчок на иконке «Мой компьютер», далее пункт «Свойства»), перейдите на вкладку «Дополнительно», найдите внизу кнопку «Переменные окружения». Зайдите в этот диалог и найдите в окошке «Системные переменные» пункт **PATH**. Нажмите на кнопку «Изменить» и введите значение **%SystemRoot%\System32\WBEM**.

Проверьте также, на месте ли файлы **gpedit.dll** и **framedyn.dll** (должны лежать в **Windows\System32\Wbem**). Если все вышеприведенные действия не помогают, перерегистрируйте следующие библиотеки: **regsvr32 [буква диска]:\WINDOWS\System32\gpedit.dll**, **regsvr32 [буква диска]:\WINDOWS\System32\fdde.dll** и **regsvr32 [буква диска]:\WINDOWS\System32\framedyn.dll**.



Зачем нужна 32-битная глубина цвета (4 млрд цветов), если человек чисто физически не может воспринимать более 16 млн (то есть 24-битный режим)?

Вообще-то во всех видеокартах начиная с **GeForce FX** цвет имеет 40-битную разрядность. При отображении картинки на экран его глубина округляется до 32 бит.

Зачем это делается? Из-за погрешности в вычислениях. Особенно большую роль погрешность играет в трехмерной графике, где над картинкой производится несметное множество операций. Исходными данными для видеокарты являются цвета пикселей текстуры. Перед попаданием на экран производится большое количество операций: текстура трансформируется (накладывается на объ-

ект), освещается, модифицируется. Все эти операции работают с компонентами цвета как с числами с плавающей запятой, и каждая из них вносит свою погрешность, порой весьма существенную. Естественно, после них цветовая информация искажается. Для того чтобы снизить влияние погрешностей, все операции с цветом производятся при более высокой глубине цвета, а конечный результат округляется.

В некоторых случаях, например при попытке воспроизвести 32-битную картинку в 16-ти или 24-битном режиме, вообще невозможно нормально передать цвета исходной текстуры.



Я админу небольшую сетку на 50 компьютеров. У всех есть выход в интернет — в этом, собственно, и проблема. Пользователи качают программы, добавляющие панели инструментов к **Internet Explorer**, а потом ругаются, что у них все захламлено и они не могут нормально работать. В качестве наказания я хочу запретить некоторым пользователям распечатывать через браузер — они, видите ли, не любят читать с экрана и печатают все что ни попадя. Как мне это сделать?

Далеко не все знают, что в **Internet Explorer** есть механизм под названием **Restrictions**. Он позволяет отключить многие функции браузера. На мой взгляд, важнее всего то, что можно запретить добавление и удаление панелей инструментов.

Делается это следующим образом: запускайте **regedit.exe**, затем открывайте или создавайте ключ **HKEY_USERS\DEFAULT\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Toolbars\Restrictions**. У открытого ключа **Restrictions** создайте параметр **NoToolbarOptions** типа **DWORD**. Установите значение параметра равным единице.

Также вы можете отключить многие элементы интерфейса браузера. Отключение функций интерфейса производится через ключ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Restrictions**. Создайте там параметр **NoPrinting** типа **DWORD** и установите значение «1». После этого с панели инструментов и главного меню исчезнут пункты «Печать» и «Предварительный просмотр». В целях увеличения безопасности можно запретить пользователям настраивать браузер через диалог «Свойства» → «Свойства обозревателя...». Для этого создайте параметр **NoBrowserOptions** и присвойте ему значение «1».

По завершении всех действий перезагрузите компьютер.



При работе с **Internet Explorer** возникает ошибка. Состоит она в следующем: я щелкаю по ссылке (неважно, по какой именно, глюк происходил на совершенно разных линках), и вылезает сообщение об ошибке «Internet Explorer выполнил невозможную операцию. Память не может быть read». В чем дело?

Подобное происходит, если ссылка вызывает очень длинный скрипт. В таком случае информация о ссылке неправильно записывается в журнал **Internet Explorer** (а точнее — в файл **index.dat**).

Если вы кликаете по такой ссылке, **IE** пытается обновить информацию «Журнала». При этом строка дополнительной информации об этом URL, которую **IE** хочет записать в **%userprofile%\Local Settings\History\Index.dat**, очень длинная — и возникает сбой. Для того чтобы исправить ошибку, просто удалите все временные файлы и очистите «Журнал». Если это не поможет, сотрите папку **%userprofile%\Local Settings\History**. После этого перезагрузите компьютер, и все придет в норму.

Напоследок скажу, что этот способ не гарантирует того, что ошибка не проявится в будущем. Проблема возникает из-за ошибки в **Internet Explorer 6**. Так что дружно ждем выхода **Windows Vista** и **Internet Explorer 7**.

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ
USN COMPUTERS

USN
COMPUTERS

Ты покупаешь компьютер серии **USN EXTREME**,
НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА AMD Athlon™ 64
Ты принимаешь участие в кастинге
Ты становишься лицом рекламной кампании

Подробности на WEB: FACE.USN.RU
(095)775-8202

Информационный
партнер: **МАНИА**

КОМПЬЮТЕРЫ СЕРИИ
USN EXTREME



На базе процессора AMD Athlon™ 64

Алексей Монсеев

Практика

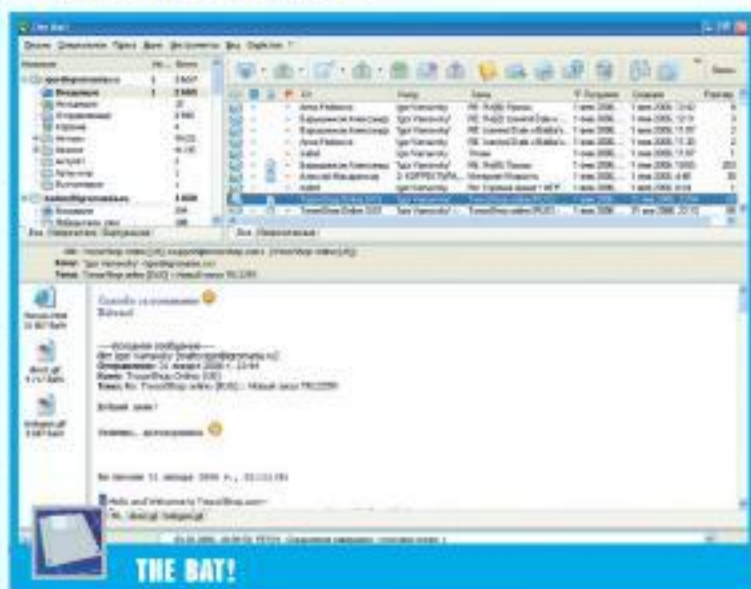
НАМЫЛИМ ВСЕХ!

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ РАБОТЫ С ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТОЙ

Вопреки всему электронная почта остается одним из самых популярных средств общения среди людей, имеющих доступ к Сети. Через нее лезут вирусы и трояны, сыпется спам и письма от интернет-мошенников, которые под разными предлогами пытаются выманить какой-нибудь пароль или номер кредитки. И все равно она продолжает работать и становится все более популярной, свисающая взвизывая на чаты, форумы, ЖЖ, мессенджеры, Skype, Xbox Live! и другие средства общения.

Удобство электронной почты напрямую зависит от того, каким почтовым клиентом вы пользуетесь. Если программа написана задней левой ногой, постоянно глючит, не хочет отправлять/получать почту и закрывается по любому поводу, то о ненавязчивом общении (а тем более о работе) не может быть и речи. Чтобы облегчить вам выбор, мы собрали самые лучшие и по возможности бесплатные почтовые клиенты, среди которых вы наверняка найдете что-то для себя.

Я ВАМ ПИШУ, ЧЕГО Ж, БЛИН, БОЛЕ?!..



Начнем мы, конечно же, с самой популярной программы подобного рода в России — **The Bat!**. Разработана она молдавской компанией **Ritlabs** и таит в себе такое количество функций, которое не снилось ни одному почтовому клиенту.

Базовые возможности **The Bat!** мало чем отличаются от других аналогичных программ. Вся входящая и исходящая корреспонденция сортируется по папкам с соответствующими названиями, так что запутаться тут очень сложно. При желании можно настроить фильтры — например, сделать так, чтобы все письма от вашего лучшего друга Васи падали в отдельную папку и не смешивались с другими. Условия фильтрации задаются для любого элемента письма, будь то его заголовок, адрес отправителя, дата его отправки или какой-то текст в теле сообщения. Если грамотно все настроить, проблема поиска нужного сообщения среди сотен других отпадет сама собой.

В адресной книге **The Bat!** для каждого адресата, помимо стандартных ФИО и электронной почты, можно указать дату рожде-

ния, сайт, телефоны, место работы и проживания, положить фотографию и много чего еще. Здесь же указываются данные, которые используются для написания письма конкретному человеку, начиная с шаблонов и подписей и заканчивая раскладкой клавиатуры по умолчанию (для друга-англичанина — английская, для японца, соответственно, японская). Все адреса можно разбить по группам: друзья, родные, обожаемое/ненавистное (нужно подчеркнуть) начальство и так далее.

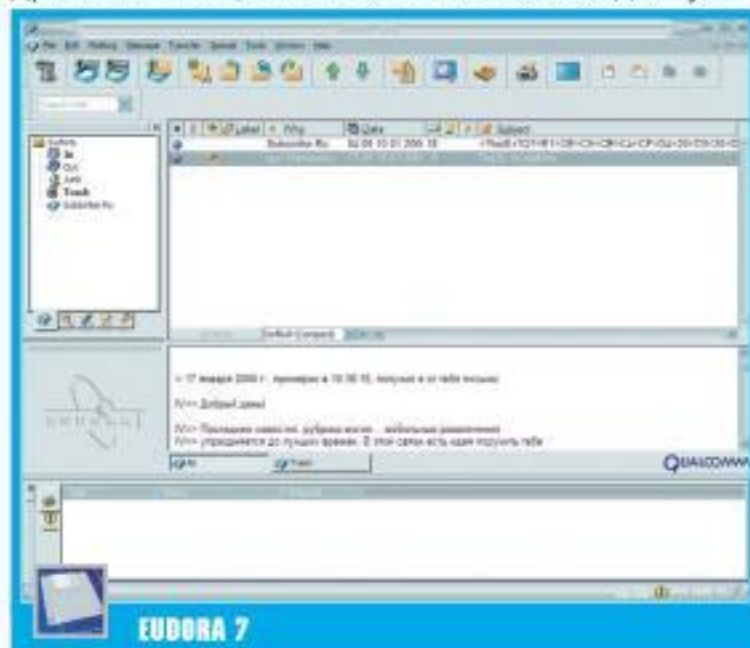
Интерфейс у **The Bat!** классический, не много перегруженный, но все же удобный. Папки с письмами отображаются слева, справа от них — список сообщений, а снизу — содержание выбранного письма. Прикрепленные файлы, если таковые есть, находятся левее самого сообщения, прямо из этого окошка их можно перетащить в любой удобный вам каталог.

Процесс написания и отправки писем также предельно прост и понятен. Можно создавать как обычные текстовые послания, так и сложные, красивые html-странички с картинками. К слову, **The Bat!** поддерживает смайлики, для каждого из которых предусмотрен свой текстовый код.

Как видите, все самые главные функции в **The Bat!** реализованы на высшем уровне. Что уж говорить про дополнительные фишки — поддержку макросов, возможность одним щелчком мыши превратить программу в некое подобие **ICQ** (только для разговора используется обычная электронная почта), систему поиска писем и поддержку шифрования исходящей корреспонденции (благодаря ей можно не беспокоиться за безопасность своей переписки)?

Любям, которые часто бывают в разъездах, пригодится **The Bat! Voyager** — по сути, тот же самый **The Bat!**, только устанавливается он на любой съемный носитель, вроде той же флешки. Таким образом, доступ к своим письмам можно получить с любого более или менее современного компьютера в любой точке Земли. Информация защищается паролем, так что в случае утери носителя она не попадет в чужие руки.

Понятное дело, что такая программа, как **The Bat!**, не может быть бесплатна по определению. Стоит она от \$25 до \$35 (в зависимости от версии), но для наших постоянных читателей она не будет стоить ни копейки. Подробности ищите во вставке по соседству.



Таким пользователям вполне хватит любой бесплатной программы, которые в изобилии встречаются в Сети. Например, **Eudora 7** представляет собой стандартный, не обремененный лишними функциями клиент, исправ-

БЕСПЛАТНЫЙ THE BAT! НА НАШЕМ ДИСКЕ

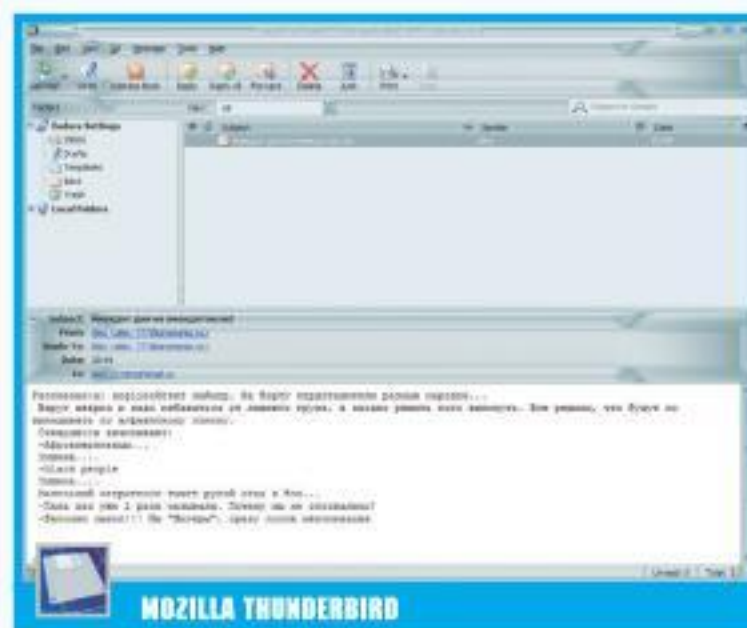
Внимание, сюрприз! С этого номера мы начинаем регулярно размещать на



наших CD/DVD бесплатную версию **The Bat! Home Edition**. Схема будет использоваться та же самая, что и в случае с **Kaspersky Antivirus** и **Kaspersky Anti-Hacker**: в каждом новом номере в разделе «Игроманский стандарт» будет выкладываться свежий дистрибутив программы и лицензионный ключ, действующий ровно один месяц — до выхода следующего номера журнала. Таким образом, наши постоянные читатели совершенно бесплатно получают лучший на сегодняшний день почтовый клиент.

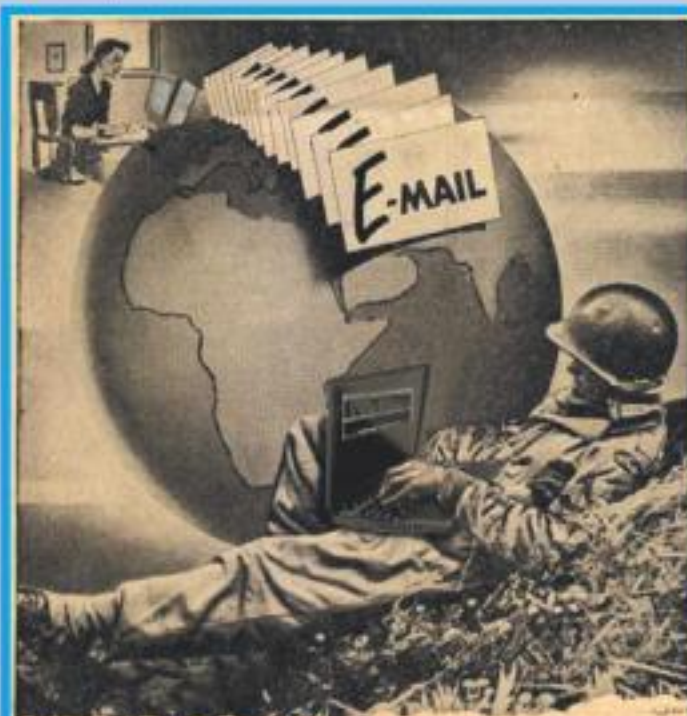
но получающий, отправляющий и фильтрующий почту. Фактически, этим его функциональность и ограничивается (если не учитывать встроенный спам-фильтр). Однако **Eudora 7** проигрывает другим бесплатным утилитам по двум причинам — из-за своего shareware-происхождения и неудобного интерфейса. Пользоваться спам-фильтром и подключать к программе плагины могут только те, кто заплатит деньги. Незарегистрированным пользователям эти функции недоступны, кроме того, им насильно демонстрируется реклама.

Интерфейс страдает симптомом «ошибок в мелочах». Например, чтобы открыть ту или иную папку (с входящими сообщениями, исходящими, удаленными и т.д.), нужно щелкнуть по ней два раза. Для древовидной структуры это не очень удобно. Или вот другой момент: бывает, что программа неправильно определяет кодировку html-писем, а сменить ее в самом просмотрщике никак нельзя. Приходится открывать письмо в браузере (хоть эта опция есть — и на том спасибо). Таких мелких недоработок достаточно много, и они здорово смазывают общее (в целом приятное) впечатление.



На фоне **Eudora 7** очень выгодно смотрится **Mozilla Thunderbird**, которая может все то же самое, но, во-первых, бесплатна (и никакой вам рекламы!), а во-вторых — обладает гораздо более удобным интерфейсом. Причем интерфейсом, настраиваемым на свой вкус и цвет (с сайта разработчиков можно загрузить десятки вариантов оформления). Спам-фильтр исправно работает, не требуя

С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

E-MAIL
KEEP YOUR LETTERS FLYING!

The big thing in the life of the men and women on foreign service is mail from home. It is the next best thing to a furlough and the Army and Navy do all in their power to see that they get their mail without delay. USE E-MAIL. A letter each day, via E-MAIL, is sure of reaching its destination quickly. It is preferable to one lengthy letter a week sent ordinary mail which is often delayed or lost in transit. E-MAIL costs no more than ordinary mail. E-MAIL IS FAST—it's the only mail that always goes. E-MAIL IS SURE—it can't get lost. E-MAIL IS CONFIDENTIAL—no unauthorized third person reads it. E-MAIL HELPS THE WAR EFFORT—it saves vital cargo space.

E-MAIL forms are inexpensive and are available at military, drug, department, general, and toy stores and post offices. The only E-MAIL station available is that which is properly addressed. BE SURE to write plainly the correct (1) Rank (2) Full name (3) Social number (4) Name of unit (5) APO number (6) Postmaster or Post of destination.

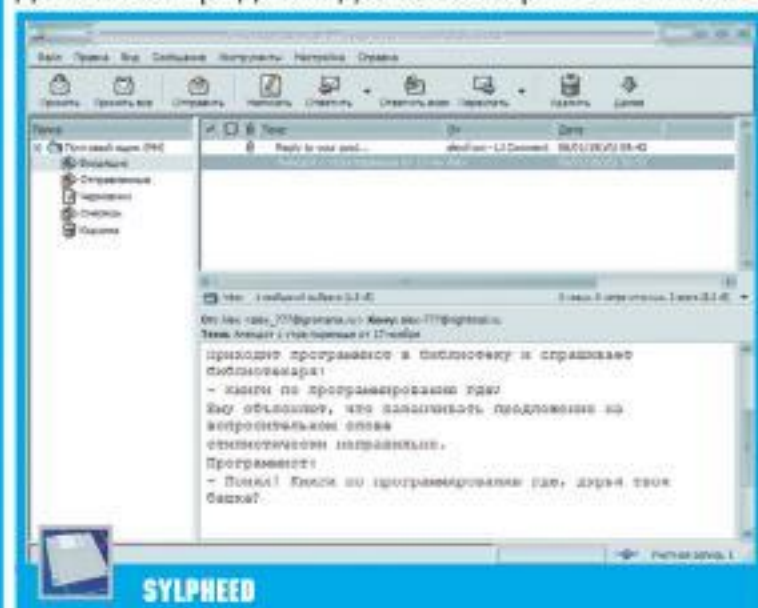
WRITE E-MAIL OFTEN...IT'S SWIFT AND SURE!

*** KNOTT HOTELS ***

There are 33 Knott hotels with more than 3000 employees. Over 1200 are already serving their country in the Armed Forces.

История электронной почты покрыта мраком, однако сохранились некоторые интересные факты и общая хронология событий. Впервые слово «e-mail» прозвучало в 1965 году. Тамашнее «мыло» было мало похоже на то, чем мы пользуемся сейчас: электронная почта предназначалась для использования на одном компьютере — чтобы обмениваться информацией с другими людьми, которые на нем работали. Протокол для обмена письмами между разными компьютерами был разработан в 1966 году — этот год можно считать датой рождения e-mail. В дальнейшем она лишь совершенствовалась. С 1969 года в адресах начали использовать символ «собака» (знак @) для разделения имени пользователя и имени машины. В 1980 году появился протокол SMTP (Simple Mail Transfer Protocol, в переводе — «простой почтовый протокол»), а в 1986-м к онлайну подключили Белый дом, резиденцию исполнительной власти США. Электронная почта быстро набирала обороты — к середине 1990-х она стала обыденностью. Во что это вылилось, мы видим уже сейчас: электропочта доступна сотням миллионов людей, а некоторые уже не мыслят свою жизнь без нее. Ведь как ни крути, это самое удобное и дешевое средство для связи с любым человеком, имеющим доступ к Сети.

никакой регистрации, плагины ставятся как миленькие, а вот с определением кодировки html-писем опять проблемы. Но здесь, в отличие от Eudora 7, ее можно сменить — правда, для этого придется долго ковыряться в меню.



SYLPHEED

Далекий привет из Линукс-ландии шлет тамошний почтвед — Sylpheed (его портировали под Windows). Главные преимущества этой программы — высокая скорость работы и малый вес. Установка не требуется (то есть Sylpheed можно использовать как бесплатную альтернативу The Bat! Voyager). Помимо того, клиент может похвастаться строгим, но привлекательным дизайном, грамотным переводом на русский язык и интуитивно понятным интерфейсом. Как всегда, есть несколько «но»: HTML программа показывает в виде обычных текстовых файлов, то есть со всеми тегами, выудить из которых само сообщение иногда не так-то просто. Положение спасает то обстоятельство, что эти письма можно легко открыть в браузере, с вкладки «вложения».

Один из самых старых почтовиков называется Pegasus Mail. Несмотря на возраст (первая версия программы вышла аж в 1990 году), он по-прежнему держит марку и остается полностью бесплатным. Pegasus Mail можно на-

звать самым стабильным представителем племени «дармовых» почтовых программ. Проблем с кодировкой замечено не было, оформление достаточно приятное, с иконками «старой школы». Странно лишь то, что за прошедшие 16 лет он так и не вырос во что-то большее, нежели обычный бесплатный клиент.

ТАПНЕМ ПО МАЛЕНЬКОЙ

С ведущими почтовыми программами мы ознакомились, но картина была бы неполной без небольших узкоспециализированных и бесплатных утилит, которые могут сделать переписку еще удобнее.

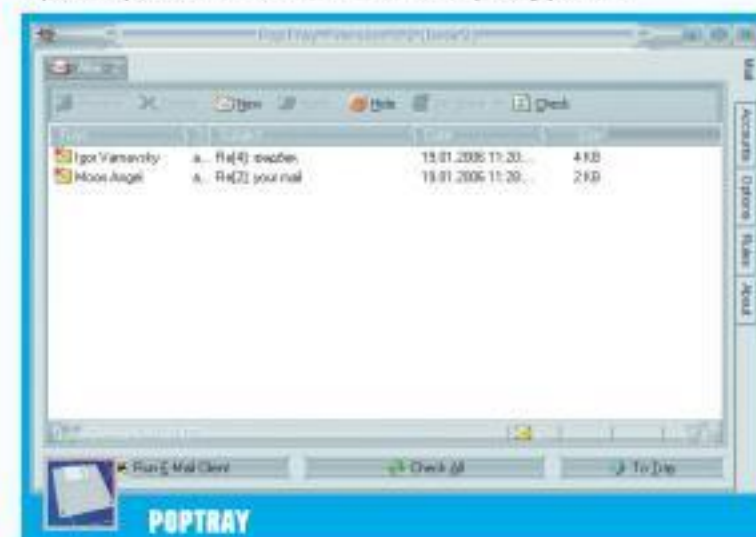


PANDO

С проблемой пересылки файлов по электронной почте знакомы многие. То размер ящика сильно ограничен, то допустимый объем одного письма слишком мал — в общем, если надо переслать что-то большое (типа видеоролика), возникает куча проблем. На помощь в этом случае придет программа Pando. Работает она довольно просто. Мы со своего компьютера отправляем нужные файлы, которые на самом деле загружаются на специальный сервер, никак не связанный с почтовым. По окончании загрузки в ящик адресата падает письмо с небольшим файлом. Если его открыть, сразу же начнется загрузка. Объем пересылаемого пака с файлами неограничен, скорость передачи большая, и все это бесплатно (надо бы добавить слово «пока» —

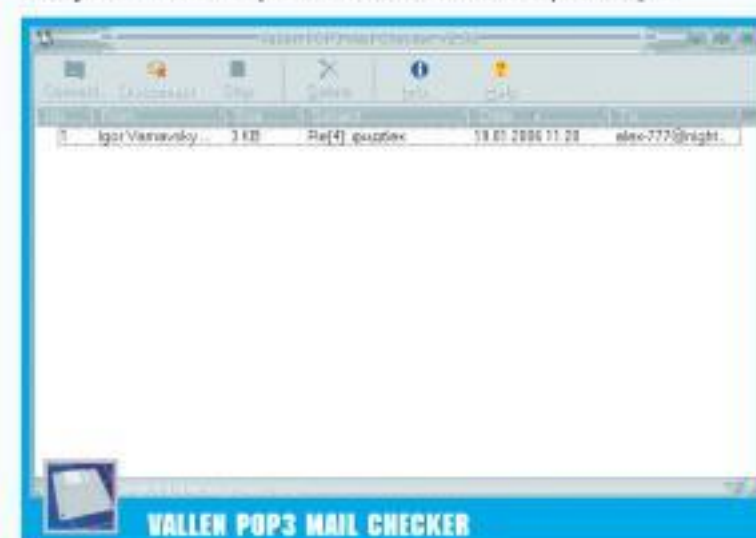
Pando находится в стадии бета-теста).

Большую популярность завоевали маленькие утилиты для автоматической проверки почты. Такая функция есть почти у всех «больших» программ, но они кушают не в пример больше системных ресурсов.



POPTRAY

Пальму первенства среди мэйлчекеров держит PopTray, которая может оповещать пользователя о наличии новых писем, загружать их заголовки (без получения тела письма), а при необходимости — удалять ненужные сообщения прямо на сервере. О прибытии нового письма утилита сообщает звуком или миганием светодиодов на клавиатуре. Присутствует также простенький спам-фильтр.



VALLEN POP3 MAIL CHECKER

Vallen POP3 Mail Checker немного попроще и выглядит неказистее, но и она помимо регулярной проверки ящиков умеет удалять письма, не загружая их на компьютер.

Ну и совсем уж элементарная программка — You've Got Mail. Она умеет только проверять наличие новых писем и, если обнаруживает их, звенит колокольчиком. Вместо колокольчика можно поставить любой другой звуковой файл.



VOICE E-MAIL PILOT

Последняя утилита нашей подборки называется Voice E-Mail Pilot. С ее помощью можно записывать речь, наговариваемую в микрофон, сжимать записи в аудио-файлы (пять минут болтовни занимают всего 300 кбайт) и отправлять их по почте. Согласитесь, что слушать живую речь гораздо приятнее (если только письмо не от разъяренного босса), чем читать обычный текст.

P.S. Как обычно, все описанные в статье программы ждут не дождутся вас на наших CD/DVD в разделе «Полезный софт».

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

DAEMON TOOLS 4.03

Разработчик: DAEMON Tools
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.daemon-tools.cc



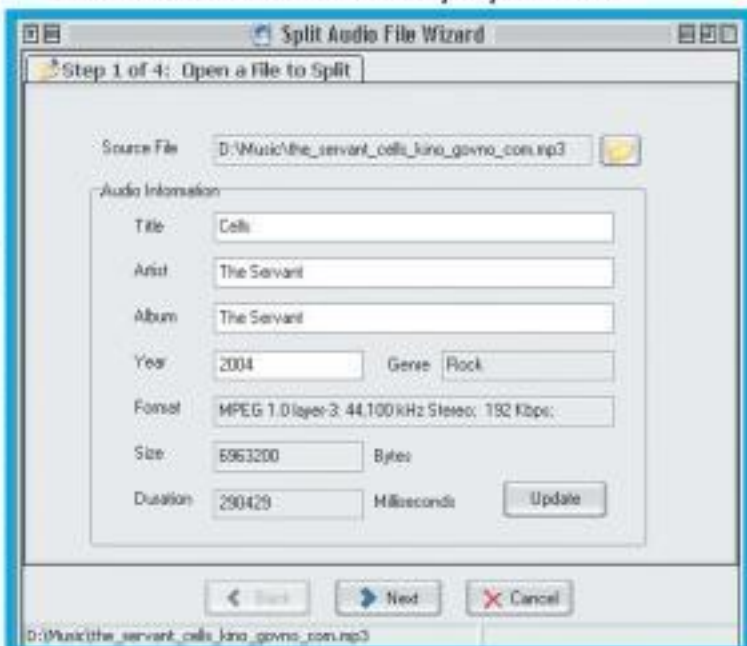
Надоело вставлять диск в CD/DVD-привод при каждом запуске каждой игры? Поставьте **DAEMON Tools**, эмулируйте образ диска и забудьте об этом, как о девятом сне Веры Павловны. Утилита без проблем обходит большинство систем защиты, в том числе **Securom 7** и последние версии **StarForce** (самые неприступные).

Рейтинг: **9**

СВЕЖАТИНА!

ABSOLUTE MP3 SPLITTER & CONVERTER 2.2.25

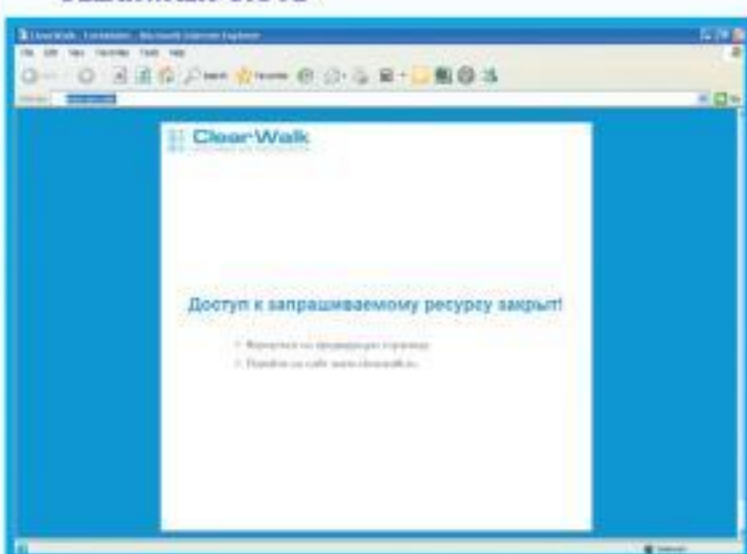
Разработчик: Absolute Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$22,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод
Сайт: www.laudiosoft.com/mp3splitter.htm



Absolute MP3 Splitter & Converter в софтовом мире что-то вроде хирурга. Утилита способна резать MP3-файлы на кусочки, склеивать их обратно и конвертировать в форматы WAV, WMA и OGG. «Пациентов» можно резать тремя способами — одинаковыми «долями» (надо только указать, сколько нужно таких «долек»), по времени или вручную (при помощи ползунка).

Рейтинг: **8**

CLEARWALK 3.01B



Разработчик: ClearWalk Software
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 490 рублей в год
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, оплата через «Сбербанк» (при доставке по Москве), Яндекс-Деньги, WebMoney, КредитПилот, MoneyMail, e-Port
Сайт: www.clearwalk.ru

Настоящая находка для родителей, озабоченных тем, как бы оградить своих ненаглядных чад от интернет-порнографии. Программа предельно проста — после ввода логина и пароля «чистильщик» начинает проверять все сайты на «благонадежность», и если какой-то из них обнаруживается в черном списке (который хранится на сервере **ClearWalk Software**), доступ к нему перекрывается.

Рейтинг: **7**

EXIMIOUSOFT GIF CREATOR 2.51

Разработчик: EximiousSoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.eximioussoft.com



Удобный во всех отношениях GIF-аниматор. Для тех, кто не знает, что это такое: GIF-анимация представляет собой движущиеся картинки, причем картинки очень легкие, а потому широко используемые в интернете (главным образом, в баннерах). Анимашки в **EximiousSoft GIF Creator** (и кто только придумал это название?..) изготавливаются тремя способами: их можно банально рисовать, склеивать уже готовые кадры (просто выстраивая цепочку картинок) или выдирать эти кадры из видеороликов (в нижней части экрана при этом появляется полная раскадровка ролика), после чего, опять же, склеивать друг с другом.

Рейтинг: **7**

PASSWORD BOSS 1.49

Разработчик: Ammosoft Software
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.ammosoft.com



Программа **Password Boss** от компании с масляно-маслянистым названием **Ammosoft Software** представляет собой один из самых удобных менеджеров паролей, когда-либо виденных нами. У любого пользователя этих паролей десятки: от ICQ, онлайн-игр, почтовых ящиков (штук пять, как минимум), форумов, сетевых дневников, аккаунтов в интернет-магазинах, кредитных карточек, зарегистрированных программ и еще черт знает от чего. Хранить их в памяти нереально, в текстовом файле — ненадежно. А вот если вбить их

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежати́на!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware**, **Adobe Reader 7.05** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp**), **DirectX 9.0c**, **DivX 6.0**, **DOSBox 0.63**, **Download Master**, **Fraps**, **Kaspersky Antivirus Personal 5.0**, **Kaspersky Anti-Hacker 1.8**, **ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.49**, **Light Alloy 3.5**, **Macromedia Flash Player 8.0**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Process Explorer 9.25**, **QuickTime 7.0.3**, **RAD Video Tools**, **Spybot — Search & Destroy 1.4**, **System Mechanic Professional 6.0**, **Total Commander 6.53**, **VobSub 2.23**, **Winamp 5.12** и **WinRAR 3.51**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

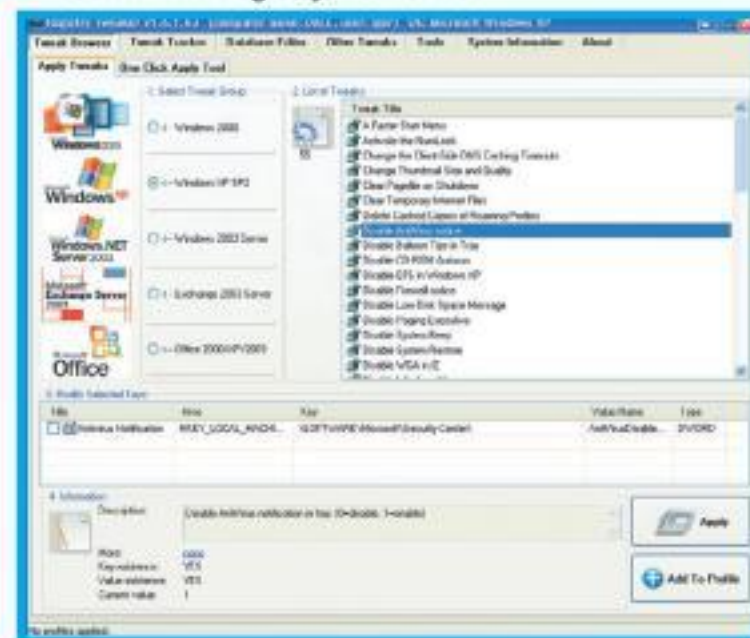
Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на soft@igromania.ru!

все в **Password Boss** и навесить на программу один-единственный пароль, эта проблема отпадет раз и навсегда, как засохшая болячка. Второе преимущество: пароли и логины больше не надо будет вбивать каждый раз вручную — для этого предусмотрена горячая клавиша.

Рейтинг: **8**

REGISTRY TWEAKER 1.6.1.63

Разработчик: Miha Jakovac
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.registrytweaker.net

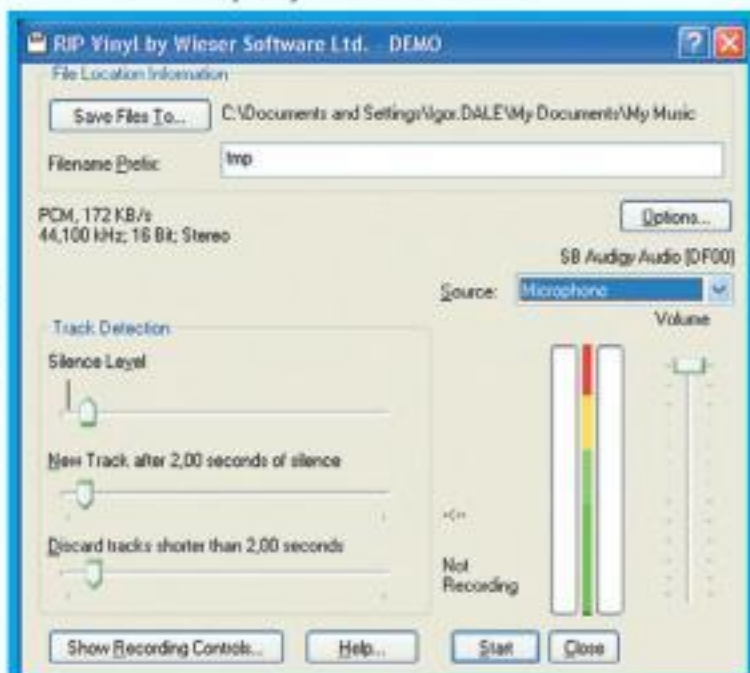


Название программы говорит само за себя — перед нами твикер системы. Ничего сверхъестественного в программе мы не обнаружили, твикер самый обычный (набор настроек, которые можно включать/выключать, возможность сменить лицензионные ключи Windows и MS Office, сделать резервную копию реестра и т.п.), но есть одно «но»: не имея за душой ни одного явного преимущества перед конкурентами, программа по каким-то необъяснимым причинам сразу располагает к себе. Вот нравится, и все тут.

Рейтинг: **8**

RIP VINYL 3.38

Разработчик: Wieser Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$10,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.ripvinyl.com/index.shtml

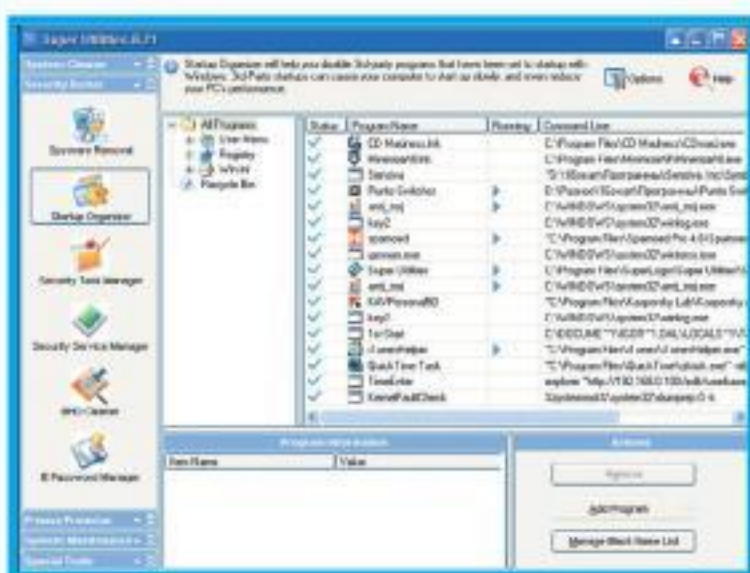


Раз пошла такая пьянка (я имею в виду запись софта для работы с музыкой в нынешней подборке), упомянем и про **RIP Vinyl**. Эта программа ценна тем, что с ее помощью можно оцифровать и перетащить в компьютер музыку, записанную на виниловые пластинки и аудиокассеты. Просто подрубите проигрыватель или магнитофон к компьютеру (запись также можно вести через микрофон), нажмите кнопку Play, и утилита сама перегонит все композиции в аудиофайлы. К ней можно подключать и цифровые устройства, но нужды в этом никакой нет (скопировать с них музыку и так не проблема).

Рейтинг: **8**

SUPER UTILITIES PROFESSIONAL 6.21

Разработчик: Superlogix
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$46,95-99,95
Способ оплаты: RegNow, PayPal, Emetrix
Сайт: www.superlogix.net/download.htm



Почти в каждом выпуске «Софтверного набора» мы выкладываем хотя бы одну программу для «техосмотра» системы. **Super Utilities** — из их числа. Эдакий ассенизатор, мелиоратор, дезинсектор, дератизатор и водовоз в одном лице. Умеет все или почти все: чистит жесткие диски и реестр от мусора, отслеживает срупае, прячет, шифрует и запароливает папки и файлы по первому намеку хозяина — словом, занимается, чем придется.

Рейтинг: **8**

TRAFFICCOMPRESSOR 0.5

Разработчик: TrafLabs Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$2,25-3/месяц (в зависимости от тарифа)
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.tcompressor.ru

Высокоскоростной Интернет пока что распространяется по СНГ наномильными ползками, поэтому вопрос о качестве связи волнует практически всех. Одни ставят себе програм-

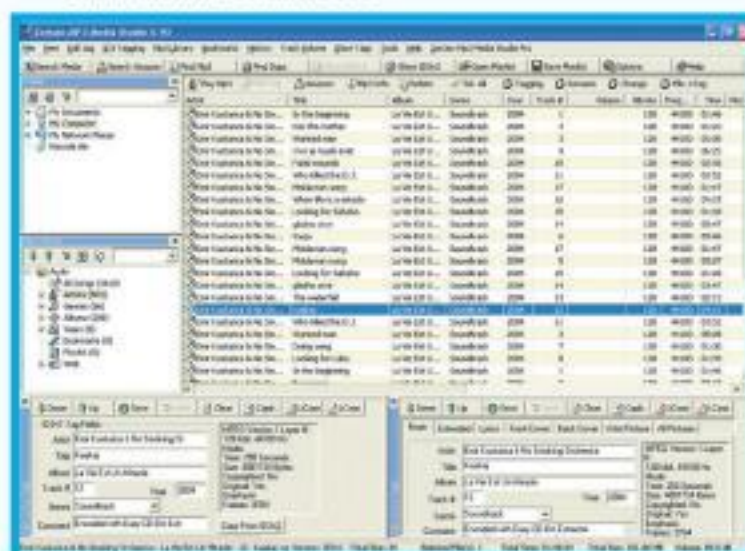


мы-звонилки, которые автоматически отрубят связь через определенное время (чтобы не засидеться надолго), другие отключают в браузере показ картинок, третьи читают новости через рассылки, а самые умные ставят себе **TrafficCompressor**. Утилита сжимает весь входящий и исходящий трафик — веб-страницы, почту, ICQ, данные, передаваемые онлайн-играми (для нас с вами это особенно важно), файлы, загружаемые через download-менеджеры, и все остальное. Платные пользователи обслуживаются в приоритетном порядке.

Рейтинг: **8**

ZORTAM MP3 MEDIA STUDIO 5.90

Разработчик: Zortam
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.zortam.com



Когда размер музыкальной коллекции достигает некой психологической отметки (скажем, 20 Гбайт), начинаешь поневоле задумываться о том, как упорядочить эту прорву файлов. А задумываться тут на самом деле не о чем — устанавливайте **Zortam MP3 Media Studio 5.90**, запускайте его, а дальше он сам разберется, что делать. Программа просканирует указанные вами диски, составит полную опись всей музыки и аккуратно рассортирует ее (по жанрам, исполнителям, альбомам, дате выхода и т.д.), опираясь на данные из ID3-тегов. Тут же можно отредактировать эти самые ID3-теги, выровнять громкость разных треков и выдрать музыку с CD.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

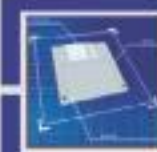
Hide IP Platinum 2.31.

Прячет ваш IP-адрес от глаз не в меру любопытных обитателей Сети.

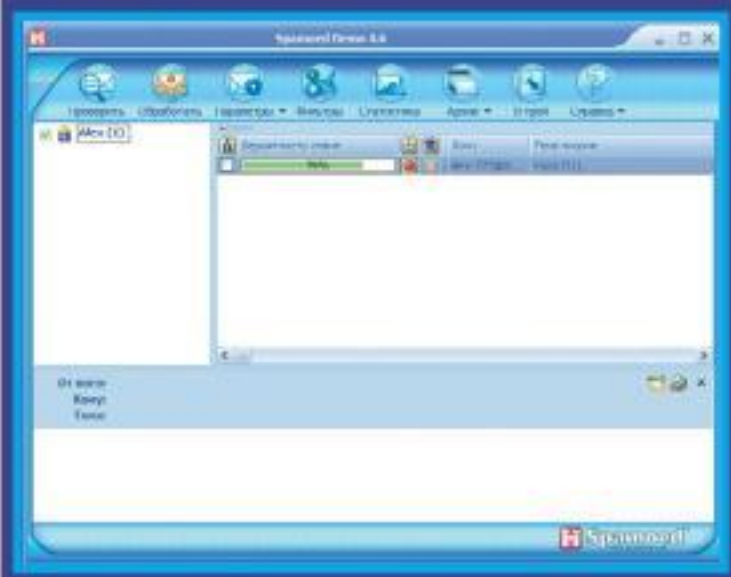
Bilarm 1.48. Включает компьютер в указанное вами время.



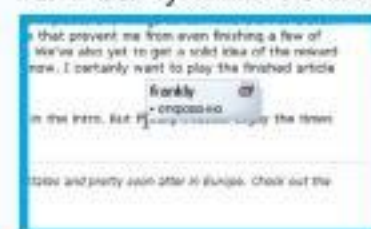
КОМУ ХАЛЯВНЫЙ SPAMOEД?



Помимо бесплатного **The Bat!** (о котором мы расписались на предыдущих страницах), на диске вас ждет еще один сюрприз — бесплатная версия анти-спамерского фильтра **SpamoeD**. О самой программе мы уже писали в декабрьском номере: тогда, напомним, мы похвалили ее за высокую эффективность и заточенность под российский спам. Утилита будет работать в течение трех месяцев, после этого ее придется либо купить, либо установить свежую версию, которая будет выложена на наши диски ровно через три месяца — в июньском номере «Игромании». Замечания и предложения по поводу этой акции (может, стоит выкладывать SpamoeD каждый месяц?) посылайте на ящик soft@igromania.ru или на почтовый адрес редакции.



Pass2Go 6.6.4. Менеджер паролей, устанавливающийся на USB-носитель. Предназначен для тех, кому приходится часто работать за чужими компьютерами.



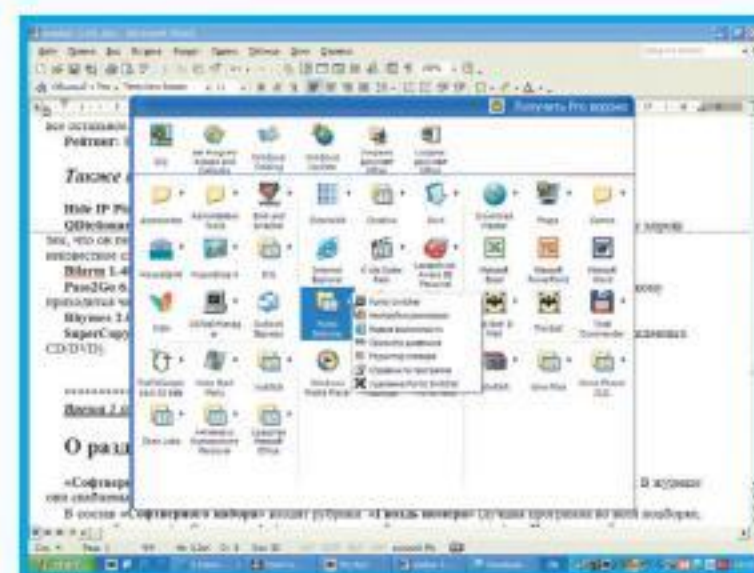
QDictionary 1.5.

Нежно любимая нами программа-переводчик доросла до версии 1.5. QDictionary хорош тем, что перевод с английского на русский осуществляется мгновенно, — достаточно навести на неизвестное слово курсор мыши, и сверху тут же всплывет окошко с переводом.

Rhymes 2.01b. Словарь рифм и синонимов. Содержит более 100 000 слов (1,7 млн словоформ).

SuperCopy 2.1. Программа для копирования данных с неисправных носителей (например, с поврежденных CD/DVD).

Vista Start Menu 1.4. Альтернативное оформление для меню «Пуск», причем гораздо более удобное, чем оригинал. Сам «Пуск» при этом остается тем же, что и прежде — «альтернативщина» вызывается нажатием Win+Alt.



♂ XX VS. XY ♀

ПОЛОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Геймеры бывают разные. Начиная от белых и черных, заканчивая желтыми и даже красноватыми. Одни игроки предпочитают сложные ролевые игры. Другим подавай кровавую мясорубку с применением ракетного вооружения и бессменного друга молодежи — пилы «Дружба». Будущие полководцы ночи на пролет просиживают за мозговоротными стратегиями, а незадавшие пеле и марадонны во всю загоняют виртуальные мячи в не менее виртуальные ворота.

Все мы — разные. Но всю нашу могучую игробратию можно четко поделить на две категории. У одних в геноме практически всех клеток организма две Х-хромосомы. У других — одна Х, другая Y. Девочки и мальчики. И было бы наивно думать, что из этого важного отличия, которое хитроумная эволюция развивала в нас на протяжении многих тысячелетий, не проистекают некоторые особенности в восприятии и предпочтении тех или иных игр. Разумеется, такие особенности есть. Но вот какие именно? Используют ли их как-то разработчики? Можно ли создавать компьютерные игры отдельно для мужчин и отдельно для женщин? Нужно ли это делать? Оправдывает ли себя такой маркетинговый ход?

Со всеми этими вопросами мы коварно накинулись на... совершенно верно, разработчика-женщину! Поделиться крайне умными мыслями, неожиданными умозаключениями и весьма многообещающими прогнозами согласилась (и не только согласилась, но и поделилась) **Елена Худенко** (Penguin), PR-менеджер «К-Д ЛАБ» и KDV Games.

ПОЛОВАЯ ВАКХАНИЯ

Мания Традиционно считается, что основная масса геймеров — мужчины. Возрастная категория может варьироваться в зависимости от страны — но не пол. Большинство разработчиков игр открыто признают, что делают игры именно для мужчин, не уделяя должного внимания женскому полу. Почему же сложилась такая ситуация? Ведь женских профессий, связанных с компьютером, ничуть не меньше, а игр для прекрасной половины человечества выходит значительно меньше.



[Penguin]

Тема гендерных предпочтений в играх сейчас очень популярна. Об этом пишут игровые журналы, об этом читают лекции на конференциях разра-

ботчиков. Есть даже особая конференция — **Women's Game Conference**. Но давайте подумаем над вопросом: а так ли нужно делать эти самые игры для женщин? Так ли нужно женщинам это «особое отношение»?

Перед тем как начать отвечать на ваши вопросы, я провела небольшое исследование в одном из Калининградских вузов (РГУ им. Канта). Студентам трех факультетов — исторического, математического и физического — предлагалось ответить на несколько вопросов об их отношении к играм вообще и о личных предпочтениях. Первое, что выяснилось в ходе опроса (и в чем можно было быть уверенным и без исследований, просто оглядевшись вокруг), — ВСЕ девушки, регулярно имеющие дело с компьютером, в игры играют. Причем в самые разные — от сапера и косынки до **Heroes of Might and Magic**, **Diablo**, **Need for Speed**, **GTA** и **Syberia**.

Другими словами, все девушки, хотя бы минимально интересующиеся играми, обязательно находят что-то по душе. Недаром говорят — кто ищет, тот всегда найдет. Но с другой стороны, большая часть опрошенных девушек проявили низкий интерес к играм. Чаще всего звучала следующая фраза: «Я считаю это пустой тратой времени». И вот здесь стоит задуматься — откуда такое пренебрежительное отношение к играм?

А проблема эта намного серьезнее и глобальнее, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что значительная часть населения земшара до сих пор толком не знает, какими могут быть игры. Большинство непрофильных изданий пользуются не-

хитрой жанровой классификацией «стрелялки/бродилки». Поэтому корень проблемы стоит искать в недостатке информации, в непросвещенности широких масс. И если игроиндустрия хочет изменить положение дел, нужны активные действия. Нужны телевизионные обзоры новинок, реклама игр и тематические материалы в неигровой прессе, показ роликов в кинотеатрах. Игры должны стать полноправной частью жизни общества. И каждый игрок может помочь этому глобальному продвижению — делитесь с друзьями и подругами новостями индустрии и новыми играми, расширяйте их кругозор. Присоединяйтесь. Ударим культпросветом по невежественности и предрассудкам!

Не удивляйтесь. Если лично вы, ваш друг Вася или сосед Коля точно знают, что такое **Quake 4**, какую поправку делать при стрельбе из СВД на расстоянии 200 метров в **Battlefield 2** и почему у Санты бывают проблемы, — это вовсе не значит, что данными сакральными знаниями наделены прочие жители планеты Земля. И речь не только о России. Даже в Европе и США основная масса тех, у кого есть дома компьютер, слабо представляют, чем отличается RPG от RTS и почему для того, чтобы играть в онлайн-овую RPG, нужно иметь доступ к Сети. Что уж говорить о тех, у кого компьютера дома нет.

Это вовсе не показатель неразвитости людей, определенной нации или конкретной группы лиц. Это говорит лишь о том, что конкретным людям данная информация неактуальна. Они казуалы; игры им советуют



Слева — Пингвин Императорский (*Aptenodytes patagonicus*), справа — Пингвин Кадаврианский (*Aptenodytes pearicus*).



Елена Худенко — человек и пароход в одном лице, то есть К-Д-пиарщик и востоковед.

ЖЕНЩИНЫ В КОМПАНИЯХ

Сегодня можно с уверенностью заявить, что долгие годы борьбы феминисток за права женщин не прошли даром. Сегодня дамы трудятся наравне с мужчинами — укладывают шпалы, асфальтируют дороги, разрабатывают компьютерные игры. В нашей индустрии женщин довольно много: зайдите на сайт любой игровой компании, и вы убедитесь в этом сами. Для любителей статистики — за рубежом доля дам в сфере дизайна и маркетинга/пиара — около 20%, в топ-менеджменте и программировании — около 5% (заметьте меньше, но все же женщиной-программером цивилизованных людей уже не удивишь).

«К-Д ЛАБ» в этом плане не исключение. Собственно, «К-Д» никогда не была строго мужской компанией, женская рука чувствует себя во всех ее играх — от «Вангеров» до «Периметра». Сейчас де-



Уникальные кадры — закулисное общение «К-Д» и Codemasters.

но украшают корпоративные вечеринки и могут накормить всю команду). Поэтому в «К-Д» всегда рады новым сотрудницам, и девушки себя в команде «обросших девелоперов» чувствуют отлично.

дядя в магазине, а играть они учатся, детально изучая примитивный мануал. И, что самое интересное, не подкованных в вопросах игр мужчин (в процентном отношении) значительно больше, чем женщин.

ИМАНЬЯ Есть ли какая-то достоверная статистика, позволяющая оценить процент геймеров-женщин? Да, неоднократно проводились исследования, но в целевые группы попадали в основном дамы, знакомые только с пасьянсами и саперами. То есть в зачет шли данные, полученные от офисных работниц, которые даже не знают, что такое Quake или Warcraft. Понятно, что таким образом игроков-женщин можно насчитать очень много. А есть ли статистика по «большим» играм? Если нет, то как обстоит дело на самом деле?



[Penguin]

Верить или не верить статистике — личное дело каждого. Как известно, есть три разновидности лжи: ложь, гнусная ложь и статистика. Но подобные исследования действительно постоянно проводятся, и результаты часто бывают очень убедительными. Сбором статистики по «большим» играм занимаются очень серьезные организации со звучными названиями-аббревиатурами: ISFE (Interactive Software Federation of Europe), KGDI (Korea Game Development and Promotion Institute), ELSPA (Entertainment and Leisure

Software Publishers Association) и ряд других. Результаты исследований регулярно публикуются, в том числе и в Сети.

Есть, например, данные о численности геймерш по странам: первое место занимает Корея — империя киберспорта, второе — США, замыкает тройку лидеров Япония, почетное четвертое место делят Англия и Франция, за ними следуют остальные европейские страны. Внятной статистики о положении дел в России, увы, нет. Есть данные и по жанровым предпочтениям: согласно исследованиям ELSPA, в число наиболее популярных среди прекрасного пола жанров входят RPG, адвенчуры, гонки, аркады и лайф-симы. Немного отстают экшен-тайтлы.

Есть даже результаты исследований на тему — что геймерши ценят в играх прежде всего: наличие хорошего сюжета, возможность делать выбор, влияющий на ход игры, погружение в атмосферу виртуального мира, гибкое и простое в освоении управление.

К вопросу о «тупости блондинок». В анекдотах они, несомненно, непроходимо глупы, а вот в реальности предпочитают порой игры значительно более умные, чем выбирает какой-нибудь профессор физики или доктор медицинских наук. И, судя по всему, дело вовсе не в том, что умными играми дамы пытаются компенсировать недостаток серого вещества в головном мозге. Неспорно ведь многие ученые открыто заявляют, что внутренний мир женщины обычно на-

много богаче внутреннего мира мужчины. И если дамы порой не понимают мужской логики, то это говорит лишь о том, что они не понимают мужской логики.

вушек в команде чуть меньше десятка: они работают в арт-отделе, возятся с движком Vista, координируют разработку и связи с общественностью. Вот только программисты пока исключительно мужчины...

На самом деле, гомозиготный набор хромосом в некоторых областях дает заметные преимущества — например, в сфере пиара. Опыт показывает, что девушки легче располагают к себе и прессу, и завсегдатаев форумов. Но и непосредственно в процессе разработки девушки всегда показывают себя с лучшей стороны — как ответственные, исполнительные и активные работники (а заодно и неформальные организаторы).

ИГРОВАЯ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ



Существуют ли какие-то известные приемы (в геймплее, графике), которые позволяли бы привлекать к конкретной игре женщин? Или разработчики руководствуются общими психологическими приемами, не делая различия между полами? Если приемов нет, то какими они могли бы быть?

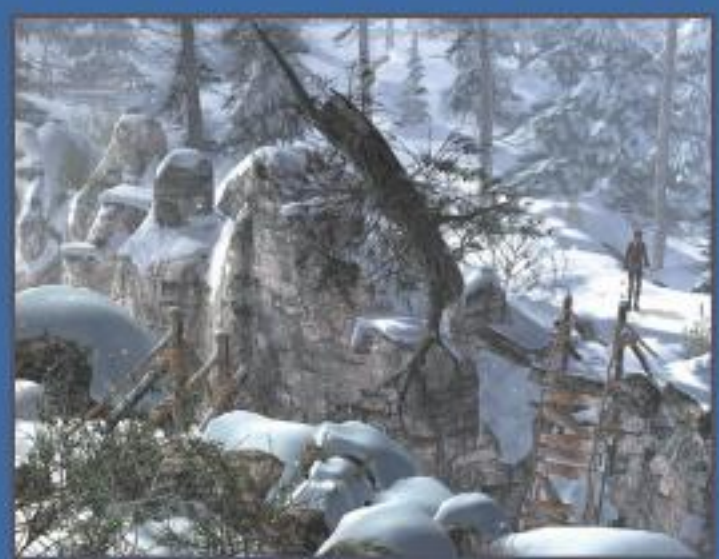


[Penguin]

По поводу различий в восприятии и взаимодействии с игрой и того, как их нужно учитывать в дизайне игр, есть куча самых разных теорий. Рассмотрим основные из них:

ПЛОДЫ ЭВОЛЮЦИИ: Основатель GDC Крис Кроуфорд, возвращаясь в далекое-далекое прошлое, ищет корень тяги мужчин к экшену и женщин к спокойному геймплею в тех ролях, которые люди играли в первобытном обществе. Мужчины были воинами, а женщины — собирательницами и хранительницами очага. Мужчины развивали силу, ловкость, женщины — социальные навыки. Исходя из этого, для расширения аудитории автор предлагает вводить в игру некую модель общества, помещать туда игрока и давать ему возможность свободно существо-

«ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫБИРАЮТ ЖЕНЩИНЫ»



вать в нем и решать различные социальные проблемы. Кроме этого, важны свобода выбора и нелинейность.

ВРЕМЯ — ДЕНЬГИ: Согласно многочисленным статистическим исследованиям, геймерши тратят на игры значительно меньше времени, чем мужчины, — домашние хлопоты и общение с друзьями занимают большую часть свободного времени. Поэтому для того, чтобы удержать интерес геймерш, важно построить геймплей таким образом, чтобы за сравнительно короткое время можно было бы многое успеть, предусмотреть сохранение прогресса и не заставлять при неудаче заново проходить продолжительную часть игры. Кроме того, важно, чтобы игра быстро и легко осваивалась.

БИОЛОГИЯ: Джесс Бэйтс — художник/дизайнер/продюсер/борец за интересы геймерш — говорит о различиях в строении мужских и женских глаз. В мужском глазу больше колбочек, что позволяет лучше воспринимать отдельные объекты в поле зрения. У женщин же по версии Джесс больше палочек — они определяют способность восприятия фона и картинки в целом. Поэтому важно уделять внимание грамотности композиции, красоте игровых пейзажей, архитектуре уровней, интерактивности окружения и так далее.

ГЕРОИНИ: Важно создать обаятельного женского персонажа, за которого было бы приятно играть, с кем игроки могли бы себя ассоциировать, кому хотелось бы сопереживать. При этом героиня не должна быть беспомощной или гиперсексуальной. Традиционно сторонники этого подхода выделяют следующие удачные и неудачные примеры героинь игр. Неудачные: Лара Крофт (*Tomb Raider*), Лула (*Lula: The Sexy Empire*). Удачные: Алиса (*American McGee's Alice*), Джейд (*Beyond Good and Evil*), Джоанна Дарк (*Perfect Dark*).

Это далеко не все теории на тему гендер-ориентированного геймплея. Все они спорны, и диктуемые ими тезисы можно принимать или отторгать. Но давайте взглянем на это с другой стороны: разве удобный и понятный интерфейс, красивый окружающий мир, грамотно построенные уровни и все остальное — не составляющие хорошего геймдизайна? Разве мы все не сходим с ума, в сотый раз возвращаясь к предыдущему чекпойнту? Разве для нас не важно четко понимать мотивацию персонажа и ассоциировать себя с ним? Не стоит искать особый подход к

геймершам, не надо выделять нас в отдельную касту и стараться угодить, лучше сосредоточиться на общем качестве продукта.

И все же было бы крайне интересно создать игру, скажем, с учетом всех женских особенностей и предпочтений, спозиционировать ее как рассчитанную на оба пола, продать, а затем собрать статистику — кому игра понравилась, а кому нет. Есть мнение, что женщины заметят такой проект в первую очередь. Другое дело, что по коммерческим соображениям на подобный шаг в ближайшее время вряд ли кто-то решится. Да и игровые издания (где авторы в основном мужчины) загубят идею в зародыше, выставив игре не самые высокие баллы, даже если с точки зрения женщин она будет заслуживать наивысшей оценки.

УШИ, ГЛАЗА... ХВОСТ?

Хорошо известно, что нервная система у мужчин и женщин похожа далеко не во всем. Сенсорный аппарат, который формировался и совершенствовался даже не веками, а тысячелетиями, медленно, но неотвратно разводит нас — гетеро- и гомозигот — в разные стороны. Для чего это нужно и к чему в итоге приведет — можно гадать до бесконечности и так ничего толком и не решить, но вот использовать особенности сенсорного аппарата мужчин и женщин реально уже сейчас, причем в самых различных областях жизни.

ИМНИЯ Известная фраза: «мужчина любит глазами, а женщина любит ушами» имеет под собой вполне определенное психологическое обоснование. Действительно, визуальный анализатор обычно является ведущим для мужского пола, тогда как для женщин куда актуальнее информация, получаемая через вторую сигнальную систему — речь. Возможно ли как-то использовать эту особенность при создании игр? Для мужчин сделать красивую картинку, для женщин привлекательный аудиоряд — и вот вам игра, в которую с удовольствием будут играть оба пола.



[Penguin]

Это было бы слишком просто. Безусловно, графика и саундтрек очень важны. Но по моим наблюдениям, они, во-первых, одинаково важны для всех гей-

меров, а, во-вторых, для женщин не менее важны эмоции и переживания, вызываемые игрой. Поэтому нужен еще глубокий сюжет. Совсем не обязательно запихивать в игру love story. Существует много примеров отличных сюжетов: серия *Silent Hill*, *Syberia*, «Шизариум», *Fahrenheit*... Этот ряд можно продолжать бесконечно. Здесь нам, разработчикам, есть на что равняться.

ИМНИЯ Есть ли смысл делить рынок на игры «для мальчиков» и «для девочек», или логичнее создавать некие унисекс-проекты, интересные и тем, и другим?



[Penguin]

Не думаю, что на этот вопрос можно дать однозначный ответ. С одной стороны, в других областях искусства при желании можно найти много приме-

ров подобного разделения. В кинематографе это боевики и мелодрамы, в литературе — фантастика и любовные романы, в аниме — сенэн и седзе, в музыке — «Король и Шут» и Дима Билан.

В принципе, эта система работает. Но, думаю, вы согласитесь, что по-настоящему качественные фильмы, книги, музыка нравятся аудитории вне зависимости от возраста и пола. Отсюда мораль: больше игр, хороших и разных! Чем больше выбор, тем больше шансов у каждого игрока найти что-то свое. А любое заикливание на целевой аудитории неминуемо ограничивает игру, и это далеко не всегда хорошо...

Кстати, попутно возникает вопрос о позиционировании и продвижении гендер-ориентированных проектов. Предположим, что некой компании X удалось разработать игру Y с учетом всевозможных особенностей женской психологии и физиологии. Как продавать сей продукт? Как донести до покупателя его «женственность»? Выпустить игру в розовом боксе? Приложить пробник духов? Или поставить штамп вроде автомобильной «тумфелки»?

В любом случае, не возьмусь предсказать исход такой маркетинговой кампании. Возможно, кому-то опознавательные знаки помогут выбрать игру для дочери, но серьезных, состоявшихся девушек-игроков это в лучшем случае насмешит, а в худшем — оскорбит. Ярлыки — как реальные, так и виртуальные — просто разновидность предрассудков, и «игры для женщин» — один из них.

Как идея абсурда действительно может быть интересно. Представьте себе, например, что нам пришлось бы выпускать две версии «Игромании» — для мальчиков и для девочек. То есть с «самцовым» вариантом все более или менее понятно, дизайн и начинку журнала сейчас и без того многие называют мужской — чуть-чуть усилить, и все в порядке. Но что делать с вариантом для прекрасного пола? Красить журнал в розовые тона и украшать поля цветочками/бантиками? А как быть с наполнением? На наш

«ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫБИРАЮТ МУЖЧИНЫ»



взгляд, выраженно половым признаком обладают, наверное, только матершинный и «падонкафский» стили — они мужские, а все остальные эпистолярные формы подачи материала вполне универсальны.



Почему женщин так привлекают онлайн-игры? Где-то, а в MMORPG женщин играет предостаточно, даже если насилия в этих играх очень много.



[Penguin]

Один из вариантов объяснения этого успеха — выгодное сочетание RPG-геймплея (по исследованиям ELSA, ролевые игры занимают первое место по популярности среди представительниц прекрасного пола) и «социальности». Девушки (даже самые застенчивые) по своей природе общительные и компанейские личности, им нравятся игры, где, кроме драк, можно тусоваться, знакомиться с другими игроками, плести интриги.

ГЕЙМДЕВ ПО Х-ХРОМОСОМЕ

Любое новое направление в жизни человека в первую очередь осваивают мужчины. Даже исконно женские профессии изначально были, мягко говоря, с «мужским характером». Первыми поварами, парикмахерами, визажистами и воспитателями были именно мужчины, и лишь когда сильный пол проторил дорожку, освоил новые рабочие ниши, в эти профессии пришли женщины, которые поднатерели в них настолько, что дадут изрядную фору большинству представителей сильного пола. Похожим образом развивался и геймдев: изначально игры писали исключительно в дружных мужских коллективах или волками-одиночками (опять же, самцами). И только когда индустрия набрала обороты, из труб повалил пар и могучий паровоз геймдева на всех парах понесся в светлое будущее, в его вагончиках начали появляться дамы.

Было бы крайне интересно проследить, повлиял ли как-то приход прекрасного пола в игровую индустрию на особенности конечного продукта — игр? Смогли ли женщины-разработчики привнести что-то новое в мир игростроя? Да и вообще, может, женщины с самого начала начали замечать геймдев, просто умело маскировались за широкими спинами разработчиков-мужчин?



Геймеры геймерами, а есть ли для женщин какие-то особенности при работе в игроиндустрии? Сейчас в игровые компании приходит все больше дам, причем на самые разные должности. От моделлера до геймдизайнера. Это как-то сказывается на играх? Можно ли сказать, что в каких-то конкретных проектах заметна «женская рука»?



[Penguin]

Напомню, что дамы-разработчики трудятся в индустрии с незапамятных времен, в том числе и на ключевых постах. Чем отличаются их разработ-

ки? Смотрите сами. В 1980-х, когда геймеры рубились в **Defender**, **Galaxian** и **Asteroids**, **Донна Бэйли** (одна из первых программистов игр) создает **Centipede** — аркаду, снискавшую любовь широкой публики. Ее главной особенностью был не просто оригинальный, а безумно аддиктивный геймплей.

Примерно в то же время на сцене появляется **Роберта Уильямс** — легендарная создательница приключенческих игр, сооснователь **Sierra On-line**, автор мегапопулярной серии **King's Quest** и грандиозной **Phantasmagoria**. Ее видение и идеи во многом определили развитие жанра адвенчур, ее игры всегда отличались глубоким сюжетом, заставлявшим игроков переживать вместе с героями. Игры Роберты, а точнее, ощущения от них, остаются если не навсегда, то очень надолго. Если бы Роберта не ушла из Sierra в 1999 году, мы бы, возможно, не говорили сейчас о вырождении жанра.

В одном из интервью Роберту спросили: «Вы очень популярны в игровой индустрии. Как вы к этому относитесь?» И вот каким был ответ: «Я ценю это, но предпочитаю, чтобы меня воспринимали как игрового дизайнера, а не как игрового дизайнера-женщину. В процессе работы над дизайном игр я не включаю особый женский режим».

Этого же мнения придерживается и **Наоми Кларк**, продюсер самой злобной игры всех времен — **SissyFight 2000**: «Мне интересно работать над играми с широкими возможностями, которые пришлось бы по душе всем». Над проектом работала команда нью-йоркского сетевого журнала **Word.com**, и вот что говорит редактор журнала **Мариза Боу** о своем детище: «Я решила, что если мы возьмем самый извращенный вид развлечений — ролевые игры — и превратим его в гибридную игру, которая понравится не только заядлым геймерам, это будет нечто. Нам казалось, что это хорошая деловая идея, которая может стать популярной». Игра действительно стала популярной, более того — она вызвала резкое привыкание благодаря необычайному эмоциональному контакту с игроком.



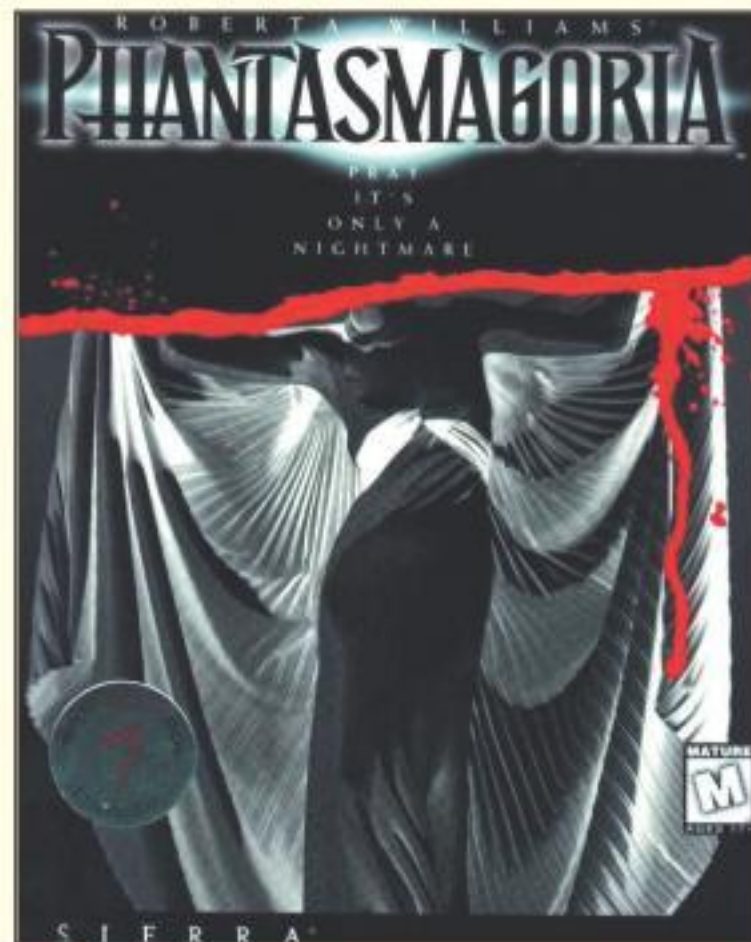
Phantasmagoria и King's Quest — игры, созданные Робертой Уильямс.

Можно привести еще много примеров разработок, в которых активно участвовали женщины, — от «розовых» игр до **SingStar**. Кто-то из дам разделяет идею гендер-ориентированного дизайна, кто-то — сторонник кросс-гендерных проектов, но кое-что их действительно объединяет. Нет, не пастельные тона, а буйство эмоций, глубокий контакт с игроком, свежие и оригинальные идеи, привлекающие (а порой и вызывающие зависимость!) не только заядлых игроков, но и гораздо более широкую публику.



Получается, что сколько ни обсуждай половую тему, а к общему знаменателю прийти практически невозможно. С одной стороны особенности, свойственные женскому и мужскому полу, безусловно, присутствуют. С другой — не всегда понятно, как ими можно воспользоваться при разработке игр, и самое главное, а нужно ли вообще ими пользоваться. Не стоит ли больше времени уделить полировке геймплея, графики, сюжета?..

Игровая индустрия, несмотря на свое бурное развитие, еще крайне молода. Мы вполне допускаем, что пройдет несколько лет (а, может быть, и десятилетий), и в геймдеве, а также и в игровой журналистике (да-да, не ужасайтесь) половые особенности разработчиков и геймеров проявят себя во всей красе. Основной повод так думать — аналогия с другими отраслями. Как только любая область знаний или умений человека развивается до определенного уровня, появляется необходимость проводить четкую дифференциацию между полами. Это своего рода обязательная ступенька эволюции любой формы информации. Будем надеяться, что подобная метаморфоза произойдет еще на нашем с вами веку, и мы воочию сможем пронаблюдать, как же разработчики будут выкручиваться, когда издатели будут грозить им пальцем и требовать сделать к такому-то числу кровавый шутер для девочек и симулятор Барби для мальчиков. ■



КАРТА ДЛЯ COUNTER-STRIKE

СВЯТОСЛАВ ФОМИН

В данной статье мы расскажем вам о создании карт для последней версии одной из самых популярных сетевых игр — **Counter-Strike: Source**. Несмотря на то, что игра сделана на новом движке, принципы разработки карт во многом схожи с более ранними версиями. Так что даже если вы продолжаете играть в старую версию Counter-Strike, то с успехом сможете применить полученные из данной статьи знания на практике. Материал будет полезен всем: как тем, кто уже создает свои собственные карты для Counter-Strike: Source, так и тем, кто только собирается заняться картостроительством (специально для них на нашем диске припасена заготовка, на основе которой можно сделать свою собственную карту).

Отличия Counter-Strike: Source от предыдущих версий игры сводятся к смене названий различных объектов, новой системе ввода вывода (для создания триггеров) и наличии объектов, не оказывающих непосредственное влияние на игровой сценарий (взяты из **Half-Life 2**).

В рамках статьи мы рассмотрим, как на базе уже готового уровня создать свою карту. Для начала необходимо определиться со сценарием — их всего два: спасение заложников и установка бомбы. В зависимости от того, какие объекты расположены на карте, игра определяет сценарий. Если вы разместите точку для бомбы, то террористы получат в свое распоряжение C4, а спецназ сможет купить в магазине набор для разминирования. Иногда для корректной работы сценария необходимо несколько объектов. Например, если вы поставили на карте заложников, то нужно также предусмотреть локацию для их эвакуации. По правилам, установленным разработчиками игры, карты с бомбой и заложниками должны иметь префикс **de_** и **cs_** соответственно.

НАСТРОЙКА РЕДАКТОРА

Если у вас уже установлен редактор **Hammer World Editor**, настроенный для работы с **Half-Life 2**, перенастройте его на Counter-Strike: Source. Для этого зайдите в настройки программы (**Tools/Options**). На закладке **Game Configurations** нажмите кнопку **Edit** справа от списка профилей. В появившемся окне нажмите **Add** и впишите название игры, которую вы собираетесь редактировать (в нашем случае это Counter-Strike: Source).

Подтвердите ввод, а затем закройте окно редактирования профилей. В окне настроек все параметры автоматически обнулятся, чтобы вы могли настроить редактор для работы с новой игрой (вы в любой момент сможете вернуть старые настройки, просто выбрав из списка другой профиль). В разделе **Game Data Files** нажмите кнопку **Add** и укажите путь к файлу объектов для Counter-Strike: Source. В списках **Default PointEntity Class** и **Default SolidEntity Class** укажите, например, классы **info_player_counterterrorist** и **func_buyzone**. В строке **Game Executable Directory** укажите путь к папке с игрой. В строке **Mod Directory** — путь к каталогу **cstrike** (в корне игры), а в строке **Game Directory** — путь к каталогу **hl2**. В последней строке укажите адрес, где вы собираетесь хранить неоткомпилированные карты. На закладке **Build Programs** укажите пути файлов для **vvis.exe**, **vbsp.exe** и **vrad.exe**.

Все основные настройки сделаны, теперь можно переходить непосредственно к редактированию. Для удобства мы сделали небольшую карту, на которой вам предстоит размещать все необходимые объекты для каждого конкретного сценария. Возьмите файлы с нашего диска (раздел **По журна-**

лу/Игровой), скопируйте файл **underground.vmf** на ваш компьютер. Запустите редактор и откройте карту.

ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Добавим на карту только те объекты, без которых игра не может работать: места для появления игроков и зоны закупки для обеих команд. Наша карта будет рассчитана максимум на 32 человека, значит, по правилам на ней должно быть по 16 мест респауна на каждую команду. Чтобы вам было проще разобраться в написанном, внимательно изучите карту с нашего диска, тогда вам не составит труда соотнести увиденное с рис. 1. Буквой **T** на нем отмечена база террористов, а буквами **CT** база спецназа.

При помощи инструмента **Entity Tool** (**Shift+E**) разместите на базах по 16 игроков для каждой команды. Для этого используйте классы **info_player_counterterrorist** и **info_player_terrorist** (рис. 2). Старайтесь не ставить места появления игроков слишком близко, иначе после респауна они могут просто застрять. Обратите внимание на то, что вы можете указывать угол поворота игрока в настройках точки респауна: не очень приятно, если игрок появится лицом к стене.

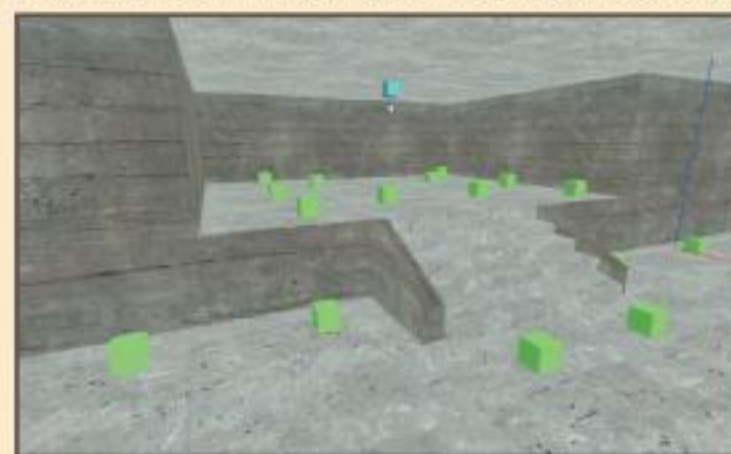


Рис. 2. Расстановка мест появления для террористов.



Рис. 1. Общий план карты. Вид сверху.

На втором этапе необходимо задать зону, где игроки смогут покупать снаряжение. Создайте браш, охватывающий все точки респауна одной команды, не обращая внимание на то, что он может пересекать стены и выходить за границу карты. Выделите созданный браш и нажмите кнопку **ToEntity**, чтобы присвоить ему класс **func_buyzone**. В настройках обязательно укажите параметр **Team**, который определяет, игроки какой команды могут покупать снаряжение в этой зоне. Повторите операцию для другой базы.

Теперь игроки смогут появляться у себя на базах и покупать оружие. Мы не указали определенного сценария, но на карте уже можно играть. Сохраните ее под именем **mp_underground** и откомпилируйте (F9).

Можете запустить карту в игре и протестировать ее на ботах, пути для которых генерируются автоматически при запуске незнакомой карты; файл навигации сохраняется в папку **maps** и имеет то же название, что и карта (расширение — **nav**). На рис. 3 показан игровой процесс на только что созданной карте. Чтобы оценить то, что должно получиться у вас по итогам работы, изучите файл **mp_underground.vmf** на нашем диске.

СЦЕНАРИЙ С ЗАЛОЖНИКАМИ

Рассмотрим, как сделать хороший сценарий с заложниками. Если вы создаете карту, ориентированную на данный сценарий, то нужно заранее продумать несколько путей для отступления спецназа; в нашем же случае это не имеет принципиального значения. По правилам на карте должно находиться четыре заложника, расположенных недалеко друг от друга, и зона эвакуации на базе спецназа (зона может быть и несколько — по одной на каждый путь отхода). Наличие данных объектов необходимо для корректной работы сценария. Взгляните еще раз на рис. 1. На базе террористов зелеными буквами отмечены четыре точки расположения заложников — две с одной стороны и две с другой. На базе спецназа словом **EVAC** отмечена зона эвакуации.

Откройте ранее созданную карту **mp_underground** и разместите четырех заложников на базе террористов, как показано на рисунке. Для этого используйте класс **hostage_entity**. Не забудьте развернуть заложников лицом к центру помещения. Далее создайте браш на базе спецназа, который будет указывать зону эвакуации, и обратите его в **func_hostage_rescue** — данный объект не требует никаких настроек. Если при размещении зоны эвакуации вам мешает зона закупки, вы можете спрятать ее при помощи кнопки **Hide Selected Objects** (Спрятать выделенные объекты).

На данном этапе сценарий готов. Сохраните карту под названием **cs_underground** и откомпилируйте ее. Будучи в игре, вы можете сами убедиться, как заложники исчезнут, достигнув зоны эвакуации, и победа будет засчитана спецназу. Обратите внимание, что заложники используют те же пути для навигации, что и боты, то есть без сге-

Когда вы только подключаетесь к игре, в меню выбора команды на заднем плане показывается уровень с различных ракурсов, которые определены разработчиками при помощи камер. Если на карте не указана ни одна камера, то ракурс будет выбран относительно самого первого места появления игрока. Давайте разберемся, как создавать подобные камеры.

Ракурс задается при помощи двух точечных объектов. Первая точка указывает, где будет находиться камера, а вторая — куда она будет направлена. На практике это работает следующим образом. В качестве первой точки создайте объект **point_viewcontrol** в том месте, где будут расположены глаза наблюдателя. Создайте вторую точку, воспользовавшись классом **info_target**. Теперь зайдите в настройки второй точки и укажите имя **camera01_trg**. В настройках же первой точки укажите имя **camera01** и задайте параметру **Entity to Look At** значение **camera01_trg**. Можно запускать игру и тестировать результат работы.

Обратите внимание, что вы можете создать несколько камер, вид между которыми будет переключаться автоматически через определенный промежуток времени.

нерированного **nav**-файла пленники вообще не будут двигаться. Результаты вашей работы представлены в файле **cs_underground.vmf** на нашем диске.

СЦЕНАРИЙ С БОМБОЙ

Последнее, что мы сегодня изучим, — создание сценария с бомбой. По правилам на карте, использующей данный сценарий, должно быть две точки, которые требуется уничтожить, но для обучения нам хватит и одной. Для корректной работы сценария достаточно создать только зону минирования, но мы также воспользуемся некоторыми дополнительными возможностями. Вернемся к нашему плану (рис. 1). В центре карты находится помещение с ящиками, словом **BOMB** отмечена зона установки бомбы.

Откройте карту **mp_underground** и создайте небольшой браш, обозначив зону, в которой террористы смогут использовать взрывчатку. Приведите браш к классу **func_bomb_target**. В принципе, этого уже достаточно для правильной работы сценария, но мы пойдем немного дальше. Создайте точечный объект **info_map_parameters**. В его настройках существует только один параметр, который позволяет задать радиус поражения бомбы относительно центра зоны минирования. Для нашей карты оптимальное значение — 256 юнитов.

Выделите один из трех больших ящиков в центре карты и превратите его в класс **func_breakable**. В настройках укажите имя **bomb01_trg01**. Параметр **prop_data** поставьте в значение **Wooden.Huge**, а **Material Type** в **Wood**. Повторите эту операцию для всех ящиков, меняя имя на **bomb01_trg02** и

bomb01_trg03. Далее зайдите в настройки зоны минирования и перейдите на закладку **Outputs**. Нажмите кнопку **Add** и определите параметры следующим образом: **My output named** — **BombExplode**, **Targets entities named** — **bomb01_trg01**, **Via this input** — **Break**, **After a delay in seconds of** — **0.2**. Повторите это действие два раза, подставляя имя следующего ящика и увеличивая временной интервал на 0,2 сек.

Результат будет следующим: как только бомба срабатывает, происходит взрыв, который убивает всех игроков в пределах центрального помещения, затем с небольшим интервалом последовательно разрушаются все три больших ящика. Для достижения большего эффекта вы можете сделать, чтобы маленькие ящики тоже взрывались. Также можно разбросать груду предметов, которые будут самостоятельно разлетаться в стороны от взрывной волны. Сохраните карту под названием **de_underground** и откомпилируйте ее. Результаты работы представлены в файле **de_underground.vmf** на нашем диске.

■ ■ ■

Наш небольшой, но крайне продуктивный экскурс в мир картостроения для Counter-Strike: Source закончен. Мы рассмотрели все сценарии и все объекты, которые могут пригодиться вам при разработке карты любой сложности. Если вы хотите разобраться, как создавать всевозможные фишки на картах для «Контры», как сделать уровень максимально разнообразным, — пишите на почтовый ящик gamedev@igromania.ru. Если наберется достаточное количество просьб, мы обязательно опубликуем такой материал. ■



Рис. 3. Карта в действии.



Рис. 4. Сценарий с заложниками.



ЗДУАРД КЛИШИН

МИР GTA: SAN ANDREAS

Mania Island — небольшой островок посреди Тихого океана. Обгорелые строения, выжженная растительность, недостроенные дороги. На острове идут боевые действия. Сиджей отправляется туда, чтобы подавить восстание. Но как только наш герой на вертолете подлетает к острову, начинается перестрелка. Разрывной снаряд попадает в вертолет, машина теряет управление...

В сегодняшней статье речь пойдет о создании уникальной игровой карты — по сути, целого нового мира во вселенной GTA.

ГОТОВИМ РЕДАКТОР

В прошлой статье, посвященной моделингу GTA: SA, мы использовали редактор **Zanoza Modeler** для создания игровых моделей. Сегодня мы будем работать с этой же программой, но уже для экспорта модели в формат **DFF (GTA: Vice City)**, который потом можно будет импортировать в 3ds Max при наличии специального плагина и лишь затем отправить нашу модель в последний путь — в GTA: San Andreas.

Откройте **Zanoza Modeler v1.07b** (заберите утилиту с нашего DVD) и создайте любую игровую модель. Кликните в панели инструментов по квадратику с красной стрелкой. Перед вами появится меню экспорта текущей игровой модели. Дайте модели любое название в поле **Name**, в конце названия обязательно впишите расширение **.DFF**, иначе редактор проигнорирует просьбу об экспорте модели. В поле **Игровой формат** выберите пункт **Gta3/Vice City**. Нажмите кнопку **Export** и сохраните модель на жестком диске. Скопируйте содержимое архива **GTA_DFF_IO_(25Aug05)** в папку **Script**, что в корневой папке 3ds Max.

Запустите 3ds Max (шестой версии или выше), зайдите в пункт меню **MaxScript/Run Script** и выберите скрипт **GTA_DFF_IO_25Aug05** из папки **Scripts\GTA_Tools**. После того как плагин будет успешно загружен, нажмите кнопку **Import Dff** в меню дополнительного модуля и выберите файл с расширением **.DFF**, который вы экспортировали через **Zanoza Modeler**. Выберите пункт меню **Export Dff** в нашем плагине, убедитесь в том, что формат **GTA: San Andreas** высвечен зеленым цветом на экране. Нажмите кнопку **Skip col**, а затем — **Export Dff** и сохраните модель под любым названием. Вернитесь к редактору **Z Modeler**, в котором загружена модель. Нажмите кнопку экспорта модели, в поле **Name** пропишите название, соответствующее названию модели, экспортированной из

3D Max. В поле формат выберите **Direct x media (.x) files** и нажмите кнопку **Export**.

Переходим к следующему шагу — созданию модели повреждения объекта. Запустите программу **CollMaker**. Выберите пункт меню **File\Open** и кликните на .X-файл. В поле **Object Name** внесите название объекта, для которого будет создана модель повреждения (должно соответствовать названию экспортированного ранее .DFF и .X-файла). Загляните в пункт меню **Options\Mirror** и поставьте галку напротив пункта **X Axis**. Нажмите кнопку **Make Collision File** и дождитесь, пока будет создан так называемый файл коллизий, определяющий столкновения персонажей или автомобилей с данным объектом. В появившемся меню сохранения пропишите имя файла повреждений и сохраните его на компьютере.

После того как процесс создания файла повреждений будет завершен, в поле **Object Name** перед названием объекта допишите слово **LOD**. Нажмите кнопку **Make Collision File** и подождите несколько секунд, пока программа создаст пустой файл повреждений — он понадобится нам для создания так называемого Lod-a, или модели дальней видимости объекта. Сохраните файл на компьютере под тем же именем, что и предыдущий COL. Когда программа предложит вам добавить новые данные в старый файл коллизий, нажмите **Да**.

ФАЙЛ ТЕКСТУР

Следующий этап нашей работы — создание файла текстур для нашей модели. Запустите программу **Txd Workshop Sanan Beta**. Выберите пункт меню **File\New**. В появившемся окошке кликните на битовый тип изображения (16, 24 или 32 бита), который собираетесь использовать в своем txd-файле. Кликните один раз по полю, содержащему характеристики тестовой текстуры, и в панели

инструментов нажмите кнопку **Import**. В появившемся окне укажите путь к изображению, использованному при создании модели, и нажмите кнопку **Открыть**. Двойным щелчком на поле характеристик текстуры откройте окно, содержащее название и ряд других свойств изображения. В поле **Name** пропишите имя, соответствующее названию импортируемой вами текстуры. Подтвердите сделанные вами изменения, кликнув кнопку **OK**.

Выделите в поле характеристик текущую текстуру и зайдите в пункт меню **Image\Duplicate** — будет создан дубликат изображения. Повторите действия, описанные выше, чтобы импортировать все текстуры, использованные при создании модели. Когда закончите, в поле в правом нижнем углу экрана (где по умолчанию выбран формат текстур **GTA: Vice City**) выберите строку **San Andreas**. Отныне все текстуры при сохранении будут переведены в формат **GTA: San Andreas**. Нажмите кнопку **Save Txd** и сохраните файл текстур. С подготовительной частью мы разобрались, переходим непосредственно к импорту нашей модели в **GTA: San Andreas**.

ИМПОРТ МОДЕЛИ

Зайдите в директорию **Data\Maps** игры и создайте в ней папку с названием **Igro_Test**. Зайдите в нее и создайте там текстовый файл **My_Map** с расширением **.IPL** (для этого при сохранении выберите пункт **Все файлы...** и после имени файла укажите его новое расширение, например **My_Map.ipl**). Аналогично создайте файл **My_Map** с расширением **.IDE**. Приступим к редактированию. Откройте файл **My_Map.ide** и впишите туда следующее:

ojs
end

Данные команды играют роль идентификаторов объектов игры: параметр первой



Остров «Игромания» в океане есть... Создан автором статьи практически с нуля.

строки (**objs**) указывает на то, что в последующих строках будут указаны объекты, которые должна инициализировать игра, параметр второй строчки (**end**) заканчивает процесс загрузки объектов. Между этими двумя строчками вставьте следующую конструкцию:

```
19000, test_obj, test_texture, 290, 0
19001, LOD test_obj, test_texture, 2900, 0
```

Цифра **19000** — это идентификационный номер модели (у каждой модели свой номер), **test_obj** — название модели объекта, **test_texture** — название текстуры, соответствующей игровой модели, **290** — дальность видимости (данный параметр означает, что объект будет виден игроку лишь с расстояния 290 метров), **0** — тип **ide**, менять не рекомендуется. Во второй строке все аналогично за исключением того, что мы используем модель дальней видимости (**LOD test_obj**) и дистанция прорисовки объекта увеличивается до 2900 метров.

Обратите внимание, что максимальная дальность видимости объекта составляет 300 метров, **LOD** — 3000 метров. В оригинальном **GTA: San Andreas** вы можете использовать номера, начинающиеся лишь с **19000**. После того как объекты будут загружены в память игры, к ним непосредственно можно обращаться из файла **My_Map.ipl**, который расставляет объекты на игровой карте. Откройте данный файл и впишите в него следующие строчки:

```
inst
end
```

Такая запись означает, что после первой строки ведется какая-то расстановка объектов, а строчкой **end** данная расстановка завершается. Между этими строками вставьте следующую конструкцию:

```
19000, test_obj, 0, 369.229, 648.844, 10.4,
0, 0, 0, 1, -1
19001, LOD test_obj, 0, 369.229, 648.844,
10.4, 0, 0, 0, 1, -1
```

19000 здесь — это номер объекта, соответствующий номеру в файле **My_Map.ide**; **test_obj** — название объекта, опять же соответствующее названию, прописанному в **ide**-файле; **369.229, 648.844, 10.4** — координаты, по которым будет создан объект; **0** (который идет после координат) указывает на привязанность объекта к интерьеру; **0, 0, 0** — угол поворота объекта по осям **x**, **y** и **z**.

Файлы игровой карты созданы, осталось лишь прописать их в файл **gta.dat** из папки

Data. Откройте его, отыщите строку **IDE DATA\MAPS\levelides\seabed.IDE** и добавьте после нее параметр **IDE DATA\MAPS\Igro_Test\My_Map.IDE**. В данном случае **Igro_Test** — название созданной нами ранее папки в каталоге **Maps**, а **My_Map.IDE** — название созданного нами **IDE**-файла. По аналогии добавьте после строки **IPL DATA\MAPS\country\countryW.IPL** строчку **IPL DATA\MAPS\Igro_Test\My_Map.IPL**. Сохраните изменения и закройте текстовый документ.

РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Карта создана, прописана в игре, но к работе пока не готова: все дело в том, что мы не прописали модель в архив **GTA: San Andreas**. Запустите редактор **IMG Tool 2.0**, зайдите в пункт меню **Comands\Add**, последовательно добавьте файлы модели с расширением **.DFF**, **.TXD**, **.COL**. Можете запускать игру и любоваться на свое нетленное творение.

С появлением **GTA: San Andreas** на PC несколько изменилась структура файлов карт (по сравнению с **GTA: Vice City**). Появились новые возможности: внесение транспортных средств на карту без изменения скриптовых файлов игры, добавление оружия, уникальных прыжков, аудиозон... Мы рассмотрим лишь основные нововведения. Начнем с добавления транспорта на игровую карту. Чтобы начать расстановку машин на карте, пропишите в **IPL**-файл следующую конструкцию:

```
cars
end
```

Она играет роль идентификатора и сообщает движку игры, что на этом самом месте нужно начать расстановку авто. Сам же код для генерации на карте транспортного средства должен располагаться между двумя вышеприведенными строками и выглядеть следующим образом:

```
X, Y, Z, angle, car id, primary_color, secondary_color, 0, alarm, door_lock, radio, delay
```

X, Y, Z — координаты, по которым будет создан автомобиль; **angle** — угол поворота создаваемого транспортного средства; **primary_color** — первичный цвет машины; **secondary_color** — вторичная раскраска; **alarm** — сигнализация (1 — включена, 0 — выключена); **door_lock** — параметр дверей (0 — открыты, 1 — закрыты); **delay** — периодич-

ность появления транспортного средства. Пример готового скрипта:

```
cars
1476.246, -2459.46, 14.74836, 180, 520,
10, 12, 0, 0, 0, 4, 0
end
```

Данной строкой в аэропорте Лос-Сантоса будет создан самолет «Андром», который в игре нам так и не дали.

О транспортных средствах поговорили. Теперь перейдем к созданию орудий убийства на игровой карте. Откройте **IPL**-файл, содержащий карту, и вставьте после уже имеющихся строк следующее:

```
Pick
end
```

Между параметрами **Pick** и **end** поместите следующую строчку:

```
Weap_ID, x, y, z
```

Weap_ID — идентификационный номер определенного оружия, **x, y, z** — координаты, по которым оно будет создано. Полный список номеров орудий убийства и соответствующих им моделей вы можете взять с нашего диска. Пример создания орудий убийства на игровой карте приведен ниже:

```
Pick
50, 381.978, -56.9461, 1001.49
end
```

Многие из вас, наверное, любят не только рассекать по городу на шикарных спорткарах, но и выполнять безумные трюки, предусмотренные разработчиками. Сейчас мы поговорим о том, как создать свои локации уникальных прыжков. Чтобы добавить в игру свою зону уникального прыжка, сперва внесите в **IPL**-файл следующие изменения:

```
jump
end
```

Между двумя строками созданного блока добавьте такую конструкцию:

```
start_x, start_y, start_z, radius_x,
radius_y, radius_z, land_x, land_y, land_z,
radius_x, radius_y, radius_z, camera_x,
camera_y, camera_z, reward
```

start_x, start_y, start_z — координаты начала прыжка по **x**, **y** и **z** (длине, ширине и высоте); **radius_x, radius_y, radius_z** — радиус по **x**, **y**, **z**, в зоне которого начнется действие кода; **land_x, land_y, land_z** — координаты земли по **x**, **y** и **z** для обсчета движком соприкосновения колес авто после прыжка с дорогой или любой другой поверхностью; **camera_x, camera_y, camera_z** — координаты точки по **x**, **y** и **z**, в которой будет создана камера, направленная на транспортное средство, **reward** — награда за трюк.

■ ■ ■

Мы рассмотрели основные принципы работы с игровыми редакторами, позволяющими создавать полноценные карты для **GTA: San Andreas**. Полученных знаний вам вполне хватит для создания нового игрового острова. Но на этом наши строительные будни в мире **GTA** не заканчиваются. В одном из ближайших номеров «Мании» мы расскажем вам, как перенести города **Liberty City** и **Vice City** в **GTA: San Andreas**...



Пример созданных пикапов оружия на карте.



Создание зоны для уникального прыжка.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН

GTA: SA MAP EDITOR

Где взять: С наших CD/DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: За полгода, прошедшие с момента релиза, **GTA: San Andreas** успел изрядно надоесть игрокам. Нет ни аттракционов, ни небольших островков. Негде разгуляться. Проблему решил исправить человек по имени **Tonywob**. После долгой отладки он наконец выпустил первый и единственный на данный момент редактор карт для **GTA: San Andreas**. Редактор предназначен для коррекции старых и создания новых игровых уровней. Для работы с ним желательно не менее 128 Мбайт оперативной памяти, а лучше — все 256 Мбайт (иначе процесс редактирования превратится в сущий ад).

Интерфейс программы состоит из трех основных элементов: окна 3D-вида (занимает добрую половину всего поля редактора, в нем осуществляется просмотр/редактирование карты штата), панели управления и инструментальной панели. Панель управления содержит несколько вкладок: **Item Definitions**, **Item Placements** и **Visible Files**. Для редактирования/просмотра игровых локаций нужно выбрать вкладку **Visible Files** на панели управления, а затем выделить интересующий вас файл из списка.

Перемещение по карте осуществляется посредством клавиш **W**, **S**, **Q**, **A** или прокруткой колесика мыши. Чтобы ускорить передвижение камеры по карте, используйте вышеупомянутые клавиши вместе с **Shift**-ом. Чтобы выделить объект на карте, достаточно кликнуть по нему дважды, после чего можно проводить с ним различные манипуляции. Изменение положения выделенного строения осуществляется перемещением мыши с зажатой на ней левой клавишей.

В меню **View** вы обнаружите две весьма занятные функции — **Wireframe Models** (позволяет увидеть внутреннее строение той или иной локации — все полигоны, из которых состоит объект) и **2DFX Lighting** (дает возможность посмотреть эффекты свечения — например, свет от фонарей).

Из явных достоинств редактора стоит отметить простоту освоения и наличие основных функций для полноценного моддинга карты штата. С помощью редактора можно также изменять уровни или локации, доступные лишь в каких-то определенных миссиях.

В редакторе предусмотрена возможность добавлять на игровую карту са-

моизменяющиеся объекты. Для этого вам необходимо лишь задать время появления/исчезновения на карте того или иного объекта. Как это работает на практике: если где-то в городе есть прожектор, с наступлением темноты подключается новый объект — луч прожектора, который, собственно, и дает освещение.

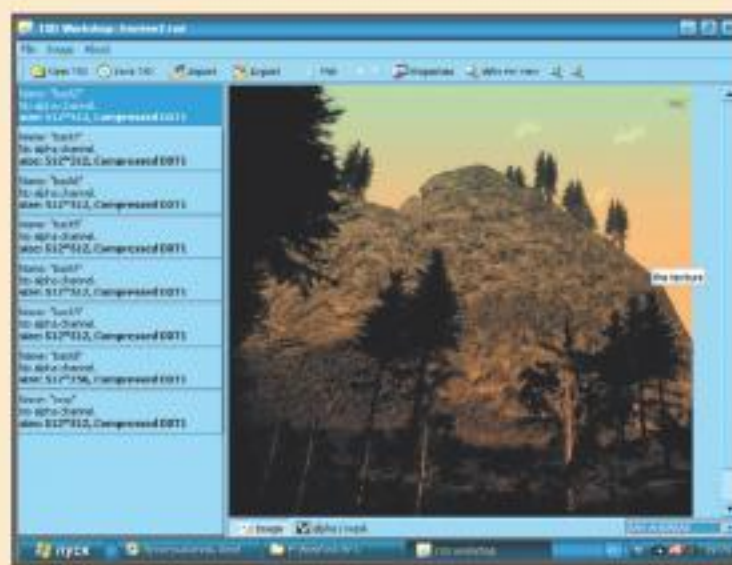
К существенным минусам редактора стоит отнести неудобное управление и медлительность работы при изменении/создании новой игровой карты. Данная программа может представлять интерес как для начинающих, так и для пользователей, хорошо освоивших искусство «маппинга» в **GTA**.

ВЕРДИКТ: Единственный в своем роде редактор, разработанный для изменения/создания новых игровых карт для **GTA: San Andreas**. Освоить его не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Программа придется по вкусу многим модостроителям.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

TXD WORKSHOP

Где взять: С наших CD/DVD



ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для изменения/создания файлов текстур **GTA: San Andreas** (а также **GTA: Vice City/GTA III**). Интерфейс устроен следующим образом: в левом поле отображается информация о текстурах, хранящихся в **TXD**-архиве, в правом — выбранное из списка текстур изображение. Редактор оснащен очень удобной инструментальной панелью, на которую вынесены опции для открытия, сохранения, импорта/экспорта **TXD**-файла и т.д. Программа допускает импорт различных текстур с расширением **bmp** и **tga**.

Поскольку **GTA: San Andreas** поддерживает лишь «квадратные» текстуры 32x32, 64x64, 128x128, 256x256 и кратные им, то при импорте той или иной нестандартной текстуры, например,

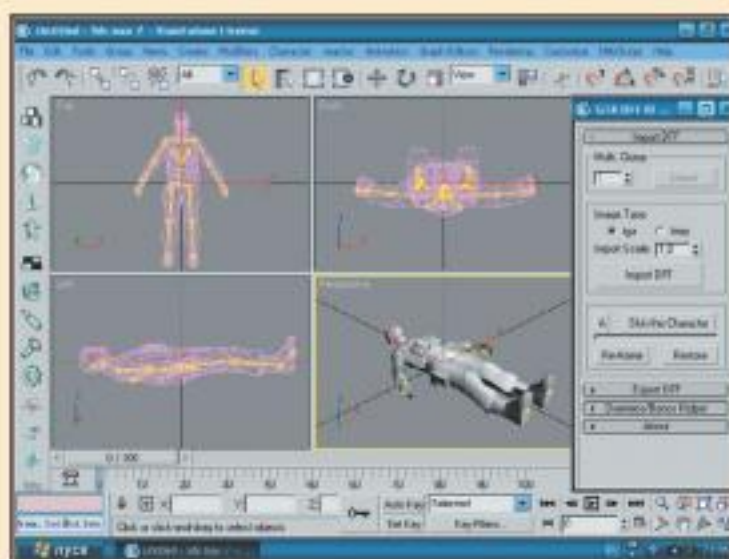
119x498 редактор автоматически выполнит изменение размера на стандартное. Плюс ко всему, программа обладает одной очень полезной функцией — сжатие текстур с использованием метода **DXT3**.

ВЕРДИКТ: Отличный обработчик текстур для линейки игр **GTA**. Рекомендуем использовать данный редактор как начинающим модостроителям, так и матерым игростроителям.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

GTA DFF IO

Где взять: с наших CD/DVD



ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Благодаря стараниям народных умельцев, на свет появился **GTA_DFF_IO** — плагин к **3DS Max**, предназначенный для импорта/экспорта игровых моделей из **GTA: San Andreas**. С его помощью вы можете добавлять в игру модели собственного производства: различные здания, столбы и прочую бутафорию. Меню экспорта плагина пестрит различными функциями. Одни позволяют выбрать игру, в которую будет произведен экспорт, другие — добавить освещение к вашему объекту, третьи — закрыть файл от посторонних «хирургических» вмешательств. Для работы с плагином необходимо поместить содержимое архива с программой в папку **Scripts** графического редактора **3DS Max**. Запуск модуля осуществляется следующим образом: заходите в пункт меню **MAXScript\RunScript** и выбираете из папки **GTA_Tools** файл **GTA_DFF_IO_25Aug05**.

ВЕРДИКТ: **GTA_DFF_IO** — неплохой инструмент для обмена файлами между **3DS Max** и **GTA: San Andreas**. Плагин прост в освоении и в то же время обладает рядом внушительных достоинств по сравнению с другими программами такого рода.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

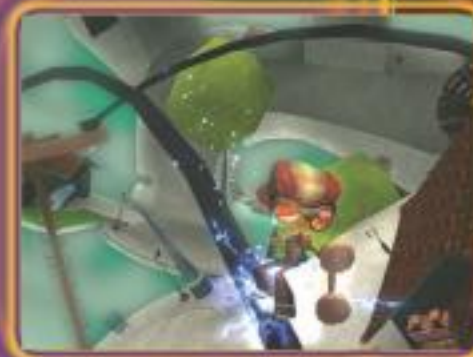
ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE

Psychonauts



"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"

Game.exe 7 2005



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Developed by Double Fine Productions, Inc. and Budcat Creations, LLC. © 2005 Double Fine Productions, Inc. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment. Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Budcat and the Budcat logo are trademarks of Budcat Creations, LLC. Psychonauts © 2005 Double Fine Productions, Inc. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru).



НОВОЕ ОРУЖИЕ QUAKE 4



АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Quake 4 во многом оправдал ожидания игроков, но далеко не все в игре сделано так, как хотелось бы, например — оружие. Со времен второй части оно практически не изменилось (то ли дело третья часть...). Разработчики логично решили, что раз народу нравится, незачем что-то менять: принцип «тех же щей, да погуще влей». Если вас тоже не устраивает оружие **Quake 4**, вы попали по адресу. Сегодня полностью переделаем здешний арсенал.



ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Создавать новое оружие мы будем на базе уже имеющегося. Но единственное, что мы оставим без изменений, — это модель ствола. Хотя и визуальный ряд вы при желании можете подправить в **QE Radiant** (изучение которого, впрочем, может занять не одну неделю реального времени). А вот скин, «начинку» исходного орудия убийства мы преобразуем основательно. Поэтому новая пушка будет напоминать оригинал лишь внешне (да и то не полностью).

Начнем с «внутренностей». Файлы с боевыми характеристиками оружия находятся в архиве **pak001.pk4**. Этот файл, равно как и другие **pk4**-архивы игры, лежит в папке <Каталог игры>\q4base. Все они, несмотря на необычное расширение, являются обычными **zip**-файлами. Работать с ними может любой архиватор.

Что касается архива **pak001.pk4**, то он во-брав в себя множество файлов (часть из них рассортирована по каталогам). Нас прежде

всего интересуют те из них, что несут в себе какие-либо игровые параметры. Такие файлы собраны в директории **\def**. Они поддаются правке в любом текстовом редакторе (в том числе и в стандартном «Блокноте»).

За вооружение отвечает подкаталог **\weapons**: он содержит одиннадцать файлов с расширением **def**, каждый из которых соответствует определенному виду оружия (какому именно, понятно из названия). Все местные файлы построены по одной и той же схеме: каждый состоит из ряда тематических блоков (разделов), которые, в свою очередь, хранят в себе игровые параметры. Названия и значения характеристик взяты в кавычки (первые указаны левее). Содержимое раздела заключено в фигурные скобки (имя блока находится строкой выше открывающейся скобки). Блок может включать подразделы (оформляются так же, как и разделы) — они объединяют в себе наиболее схожие по назначению атрибуты.

В работе нам могут понадобиться следующие разделы: **entityDef weapon_X** (содержит базовые боевые атрибуты ствола), **model weapon_X_view** (посвящен модели и анимации оружия), **entityDef projectile_X** (характеристики снаряда, которым стреляет пушка), **entityDef damage_X** (задает урон, наносимый снарядом). Во всех перечисленных вариантах **X** — это название оружия, которое полностью совпадает с именем редактируемого файла. Обратите внимание на то, что в файлах разных видов вооружения количество блоков может быть различным. Это зависит от типа и навороченности ствола.

ПУШКИ И СНАРЯДЫ



Первый из перечисленных выше разделов «оружейных» файлов является самым содержательным.

Он несет в себе множество разнообразных параметров. Ознакомимся с теми из них, что могут пригодиться нам при добавлении в игру нового оружия.

weaponname — название ствола.

size — размер орудия убийства.

model_view — модель пушки, которую мы видим в руках главного героя.

model_world — модель оружия, которую мы видим, когда ствол лежит без дела.

chargeTime — время, уходящее на «зарядку» (этот атрибут есть только у бластера). Как и все настройки, связанные со временем, измеряется в секундах.

fireRate — скорострельность. Обратите внимание, что чем выше указанное здесь число, тем скорострельность ниже.

def_projectile — боеприпасы, используемые данным оружием. Так же должен называться один из разделов файла (правда, в наименовании блока имеется еще и сочетание **entityDef**), который содержит характеристики этого снаряда.

def_altprojectile — альтернативные боеприпасы (если оружие вообще может стрелять разными патронами). Например, в случае с бластером это «накопленный» заряд.

ammoType — тип патронов, используемый орудием убийства.



Кислотная пушка — очень мощное оружие. Подкупает своей неповторимостью и убивает монстров наповал.

clipSize — максимальное число патронов в обойме.

recoilTime — продолжительность действия отдачи от стрельбы.

recoilAngles — сила отдачи. **zoomFov** — максимальное приближение (зум), которое дает прицел ствола. Этот показатель имеется только у автомата (machine gun) и rail-gun'a.

zoomTime — скорость «зумирования».

Теперь предлагаем вашему вниманию ключевые атрибуты из блока **entityDef projectile_X**:

velocity — скорость полета снаряда (задается по трем осям координат: X, Y, Z).

impact_gib — этот параметр определяет, разрывает ли снаряд плоть жертвы (1 — да, 0 — нет). Хотите много мяса и крови? Тогда укажите здесь единицу для всех орудий убийства.

fx_fly — эффект полета пули.

fx_impact_* — эффект, воспроизводимый при контакте снаряда с той или иной поверхностью (ее название указано вместо звездочки).



ЭЛЕКТРОШОК БЕРСЕРКА

Теперь, когда мы изучили теорию, самое время переходить к практике — разработке нового оружия. Мы зададим для исходных пушек способы атаки, которыми создатели наделили врагов главного героя. Вы сможете атаковать монстров их же оружием. Начнем с простого — превратим бластер в электрошок. Это мощное оружие ближнего боя с большим (по сравнению с кастетом) радиусом поражения.

Первым делом откройте в «Блокноте» файл, отвечающий за возможности бластера — **blaster.def** (напомним, что «оружейные» файлы располагаются в каталоге

\def\weapons архива **pak001.pk4**). Отыщите раздел **entityDef weapon_blaster**. Снимите в нем комментарий с параметра **def_projectile**, удалив из начала содержащей его строки символы **//**. После этого игра перестанет игнорировать данную строку. В значение того же атрибута поместите сочетание «**projectile_berserker_energyBurst**» (оно обязательно должно быть заключено в кавычки-«лапки»). Тот же параметр пропишите в характеристике **def_altprojectile**, дабы отобрать у игрока возможность стрелять из электрошока накопленным зарядом бластера. Иначе мы получим сильное оружие на все случаи жизни — пострадает игровой баланс.

Все это позволит заменить снаряд, которым стреляет бластер, на мощную вспышку энергии. Этот вид атаки мы позаимствовали у монстра под названием **berserker**. Следующий шаг — копирование соответствующих этому оружию разделов из файла **monster_berserker.def**, лежащего в директории **\def\ai** того же архива, в редактируемый файл. Речь идет о блоках **entityDef damage_berserker_energyBurst** и **entityDef projectile_berserker_energyBurst** (следуют друг за другом). Поместите их в буфер обмена — от названия до закрывающейся скобки — и вставьте между двумя любыми разделами файла **blaster.def**. Проще всего скопировать их в конец файла. Теперь главный герой обучен сильнейшей атаке **berserker'a**. Однако необходимо также адаптировать ее под игрока.

Для этого обратитесь к первому из новых разделов. Присвойте в нем атрибуту **damage** (определяет урон, наносимый снарядом) значение **75**. В результате первый вид оружия станет причинять жертвам ущерб, значительно больший, чем прежде. Это компенсирует невысокую дальность электрошока. Затем загляните в блок **entityDef weapon_blaster**. Повысьте значение характе-

ристики **fireRate** до отметки **.2**, чтобы оружие не получилось слишком уж скорострельным.



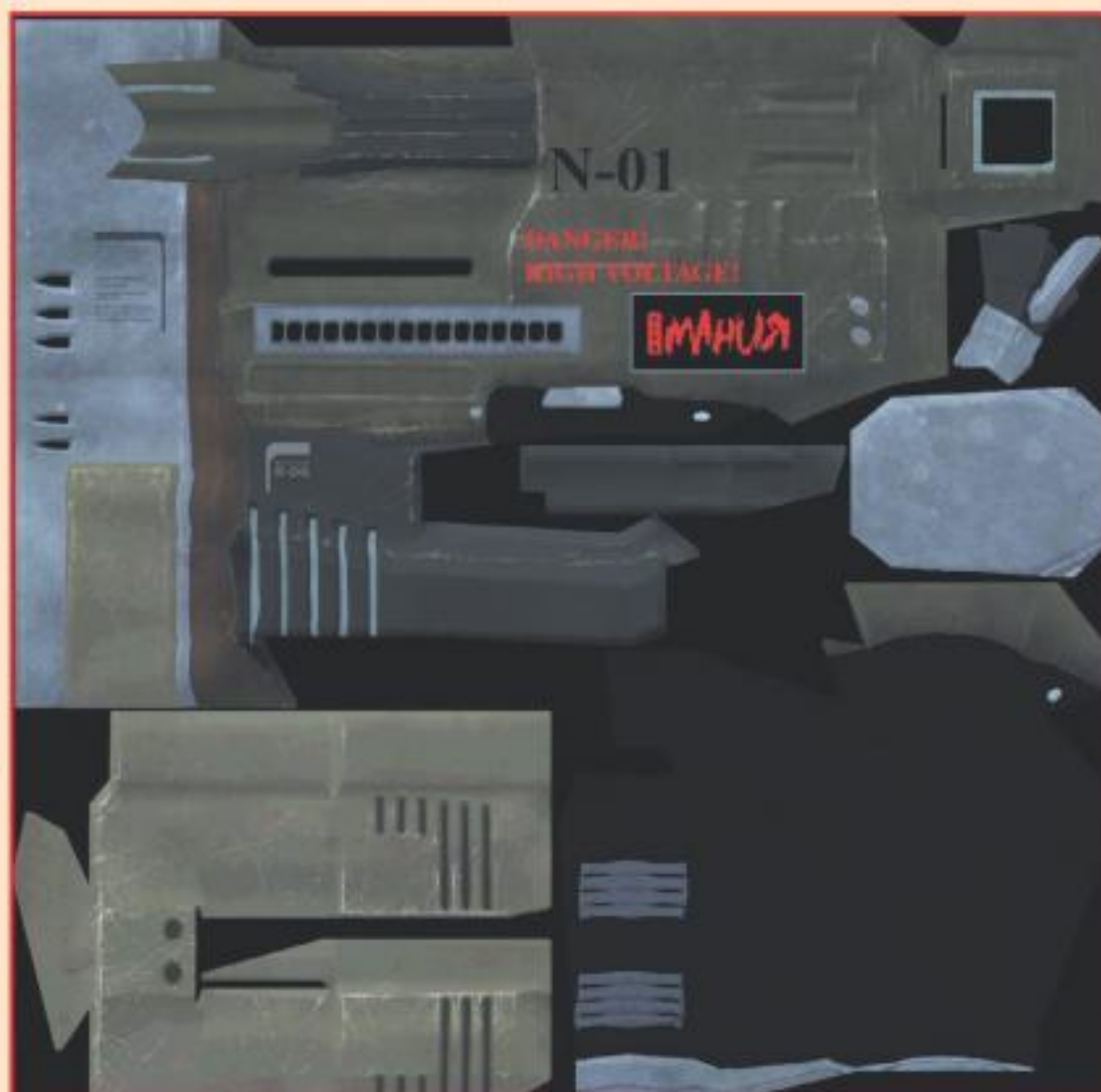
ПОЛИРОВКА СТВОЛОВ

Начинка нового орудия убийства готова. Настало время поработать кистью, дабы видоизменить скин

бластера. Для этого подрисуем к нему кое-какие детали. Но прежде немного о том, как работать с графическими файлами игры. Они рассредоточены по многочисленным **pk4**-архивам. Что касается текстур оружия, то они припрятаны разработчиками в директории **\models\weapons** архива **pak008.pk4**. В ней вы обнаружите одиннадцать подкаталогов, каждый из которых наполнен текстурами определенного вида вооружения. В данном случае нас интересует первый из них — **\blaster**.

В каждом из этих каталогов, помимо всего прочего, имеется ряд графических файлов форматов **tga** и **dds** (в этих двух форматах записаны все игровые текстуры, не только оружейные). Если первые можно править в том же **Photoshop**, то с **dds** придется немного повозиться. Их нужно сначала перевести в **tga**-формат, а уж потом редактировать. Делается это с помощью набора утилит **DXT Tools** (устанавливайте его с **нашего диска**) следующим образом.

Скопируйте интересующий вас **dds**-файл в директорию, в которую вы установили **DXT Tools**. Запустите оттуда файл **read-dxt.exe** с параметром: **readdxt <имя .dds-файла>** (например, **readdxt bp_lo_d.dds**). В результате этого в программной директории появится файл **test.tga** с нужной вам картинкой. Сразу же присвойте ей имя, которое она имела до конвертирования. Теперь можете смело перерисовать ее в любимом графическом редакторе. После завершения правки перекодируйте измененный рисунок



Переработанные высокодетализированные «шкурки» бластера и шотгана. В новом моде они используются, соответственно, для электрошока и кислотной пушки.

обратно в формат **dds**, запустив файл **nvdxt.exe** с параметром **nvdxt <имя .tga-файла>** (например, **nvdxt bp_lo_d.tga**). После этого вам останется только вернуть полученный файл на свое прежнее место — в соответствующий архив.

Возвращаемся к нашему барану, то есть бластеру: в данном случае мы сможем обойтись без помощи **DXT Tools**, так как нужные нам файлы представлены в формате **tga**. Речь идет о файлах **bp_lo_d.tga** и **w_bp_d.tga**. Обратите внимание на то, что оба они несут в себе «шкурку» одного и того же орудия убийства, но заключают в себе разные, хотя и похожие изображения. Дело в том, что первый файл содержит высокодетализированную текстуру (задействуется при самом высоком качестве графики — значении **Ultra Quality** настройки **Video Quality**), а второй — его аналог более низкого качества (сюда относятся все остальные значения параметра **Video Quality**). Подкорректируйте в графическом редакторе тот из них, который соответствует уровню графики, на котором вы играете. В идеале, конечно, изменить оба вида кожи, чтобы оружие выглядело одинаково при любых графических настройках.

При перерисовке кожи вполне допустимо ограничиться незначительными изменениями. Главное здесь — как-то пометить орудие убийства, показать, что оно отличается от оригинального. Можно подрисовать какие-то детали или нанести на ствол надписи. В случае с бластером лично я поместил на него логотип «Мании», номер модели оружия и предупреждение об опасности (см. картинку).

Осталось только присвоить электрошоку подходящее название. Делается это правкой файлов **english_code.lang** и **english_guis.lang** (сойдет обычный «Блокнот») из папки **\strings** архива **zpak_english.pk4**. Оба хранят в себе игровой текст. В первом из них найдите строку:

«#str_107400» «Blaster»

Замените в ней слово **Blaster** на **Electroshock**.

То же самое сделайте со следующими тремя строками файла **english_guis.lang**:

«#str_200104» «Blaster/Gauntlet»

«#str_200949» «Blaster»

«#str_200966» «Blaster (SP)/Gauntlet (MP)»

Теперь первое оружие будет именоваться в игре электрошоком (**Electroshock**). Обобщая, можно сказать, что это в меру эффективное (прежде всего в силу высокого урона) и уникальное в своем роде средство атаки, ведь в игре нет ни одного орудия ближнего боя (не считая мультиплеерного **gauntlet**).



КИСЛОТНАЯ ПУШКА

Еще одно оружие, которое мы сегодня сделаем, — это кислотная пушка. Кое-какие ее характеристики мы позаимствуем из файла с описанием одного из монстров. Однако сам

монстр этим видом атаки в финальной версии игры не пользуется. Зато им сможет воспользоваться главный герой.

Кислотную пушку мы поставим на место шотгана. Откройте в текстовом редакторе соответствующий файл **shotgun.def** (вы найдете его в папке **\def\weapons**, архив **pak001.pk4**). Добавьте в блок **entityDef weapon_shotgun** следующую строку:

«def_projectile» «projectile_acid_drip»

Затем скопируйте в конец файла **shotgun.def** разделы **entityDef damage_acid_drip** и **entityDef projectile_acid_drip** из файла **monster_fatty.def**, который находится в каталоге **\def\ai** того же архива и содержит параметры монстра-толстяка. После всех этих операций оружие начнет стрелять кислотой. Однако на данный момент данная пушка совершенно не приспособлена к бою: она наносит слишком маленький урон и к тому же страдает до неприличия малой дальностью. Чтобы исправить все это, обратитесь к новоявленным блокам файла шотгана. В первом из них замените исходное значение атрибута **damage** числом **100**.

Во втором разделе исправьте значения параметров **speed** (скорость полета снаряда) и **gravity** (гравитация полета снаряда) на **800** и **1** соответственно. Теперь снаряд, которым стреляет пушка, будет лететь на большее расстояние. Но большой дальности от этого вида вооружения все же не добиться: пушка использует специфический тип патронов — капли кислоты. Новое оружие во многом напоминает биовинтовку (**bio-rifle**) из **Unreal Tournament**.

Теперь нас интересует блок **entityDef weapon_shotgun**. Нам нужно уменьшить в нем значения показателей **fireRate** и **clipSize** — до **.6** и **6**. Настало время сделать огонь более эффектным. Для этого подредактируйте файлы **acid_drip_impact.fx** и **acid_drip_proj.fx** из каталога **\effects\levels\putra** в архиве **pak001.pk4**. В первом из них отыщите следующие строки (они расположены в различных разделах файла):

material «gfx/effects/fluids_drips/brown_splash_line»

material «gfx/effects/fluids_drips/brown_bubble»

material «gfx/effects/fluids_drips/brown_bubble_half»

В верхней строке исправьте слово **brown** на **green**, в средней — словосочетание

brown_bubble на **bubble_green**, в нижней — **brown_bubble_half** на **bubble_green_half**.

Что касается файла **acid_drip_proj.fx**, то здесь вас интересует строка:

material «gfx/effects/fluids_drips/drop_additive_sideways»

В ней сочетание **drop_additive_sideways** необходимо заменить на **bubble_green**. Теперь в том месте, куда вы выстрелили из пушки, будут оставаться капли кислоты.

Следующий этап в создании оружия — проработка его внешнего вида. Высокодетализированный скин ружья содержится в файле **sgv2_lo_d.tga**, недетализированный — в **w_sg_d.tga**. Оба файла лежат в директории **\models\weapons\shotgun** в архиве **pak008.pk4**. Подкорректируйте немного ту «шкурку», которая подходит под выбранное вами качество графики. В своем моде я украсил пушку номером ее модели, названием любимого журнала и пятнами кислоты (см. картинку).

Переименуем шотган. Отыщите в файле **english_code.lang** из каталога **\strings** архива **zpak_english.pk4** следующую строку:

«#str_107410» «Shotgun»

Замените в ней слово **Shotgun** на словосочетание **Acid Gun**. Такому же преобразованию нужно подвергнуть приведенную ниже строку файла **english_guis.lang** (находится там же, где и файл **english_code.lang**):

«#str_200105» «Shotgun»

В итоге мы получили хорошее и весьма оригинальное оружие. Оно обладает средней скорострельностью, небольшой дальностью стрельбы (по сравнению с огнестрельным оружием) и малой обоймой, зато сила атаки — на очень высоком уровне.



Мы добавили в игру два самобытных вида оружия, разнообразив при этом уже порядком «приветный» арсенал главгероя. Но два новых вида вооружения — далеко не предел. Более того, настоятельно рекомендую не ограничиваться только ими, а смастерить еще пару-тройку стволов. Это не составит для вас большого труда, ведь вы знакомы с назначением всех основных боевых параметров. А главное — у вас есть наглядные примеры. Вам нужно только придумать новый вид оружия. ■



Электрошок — оружие недальнбойное...



...Но чего у него не отнимешь — так это силы атаки. Одного точного попадания достаточно, чтобы отправить на тот свет средненького врага.

• 60 трасс и
6 спецучастков
на пути через
всю зимнюю
Россию —
от Мурманска
до Владивостока

• 20 команд-участниц
из Москвы,
Санкт-Петербурга,
Новосибирска,
Екатеринбурга,
Киева, Праги...

• 10 видов
внедорожников,
сотни вариаций
в настройках
подвески, шин,
балансе тормозов
и других параметрах



Мурманск-Владивосток

Екатеринбург

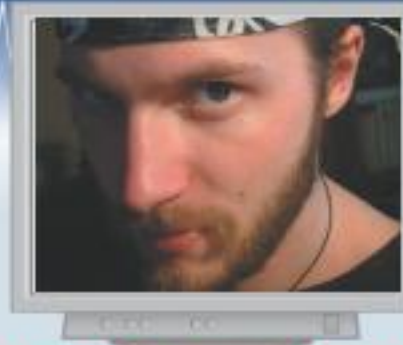
Новосибирск

Хабаровск

Владивосток

- Эксклюзивное видео и фото
"Экспедиции-Трофи"
- Великолепная графика,
создающая неповторимую
атмосферу езды по
русским дорогам,
атмосферу
приключения
и азарта





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Зачем разработчики делают игры, которые получают в журналах рейтинги 5.0 и ниже? Кому такое может быть нужно? Ведь их все равно никто не купит.



Дешевые тайтлы, получающие низкие рейтинги в игровой прессе, зачастую приносят солидный доход издателям.

Этот вопрос уже разбирался в журнале. Поскольку тема практически бездонна, ответим исключительно с точки зрения «Игростроя». Во-первых, подобные игры еще как покупают. Количество пользователей, которые играют на компьютере, неизмеримо больше, чем аудитория всех игровых журналов вместе взятых. Большая часть этих людей просто приходит в магазин и берет что попало, выбирая игры с самой красивой коробкой или знакомыми названиями. И такого пользователя совершенно не интересует, что этот «суперхит» получил в «Игромании» 3.0 балла. Такой пользователь об этом просто не знает.

Если «суперхит» еще и сделан по какому-нибудь известному фильму, книге, реалити-шоу (знаете ли вы, например, в каких количествах покупают игру «Голод»?), то для казуала это вообще предел мечтаний. Ну а если еще и продавец в магазине эту игру посоветует (потому что самому продавцу ее посоветовал дилер), то продажи будут хорошими.

Игру, которую продвинутый геймер, регулярно читающий игровые журналы, считает полным провалом, казуал с удовольствием «хаваает». Издатель получает хороший доход и заказывает разработчику «суперхита» еще какой-нибудь проект — по другой популярной лицензии.

Многие миссии в GTA: San Andreas приходится выполнять в разных помещениях. А как самому сделать миссии в зданиях? Нельзя ли исправить сие недоразумение с помощью редактора миссий SAMB?

Вполне можно. Rockstar в очередной раз удивляет нас обилием интерьеров и количеством различных команд, позволяющих работать с ними. Чтобы загрузить тот или иной интерьер, вам следует воспользоваться следующей командой:

04BB: select interior 6

После того как интерьер будет загружен, нужно не только поместить игрока в новую локацию, но и «применить» его к интерьеру. Иначе возникнет примерно следующая ситуация: вы помещаете главгероя в загруженное помещение, а он проваливается сквозь него и (как это ни странно) в большинстве случаев оказывается в воде.



Чтобы персонаж не проваливался сквозь локацию, необходимо сначала «привязать» его к этой локации.

Чтобы этого не происходило, разработчики придумали следующую команду:

0860: link actor \$PLAYER_ACTOR to interior 6

Дабы поместить игрока в ту или иную интерьерную локацию, нужно последовательно выполнить три действия:

1. Загрузить необходимый интерьер.
2. Выполнить привязку игрока к новой локации.
3. Поместить игрока в загруженное помещение.

Хочу написать мод для GTA: San Andreas, который бы позволял сохраняться абсолютно в любом месте. Подскажите, как можно это сделать?

Если вы читали цикл статей по созданию модификаций для GTA: San Andreas, то, думаю, нижеприведенная наводка вам поможет. Вывод меню сохранения игры осуществляется с помощью специальных команд:

03D8: show save screen

83D9: NOT save done

Первая команда выводит во время игры на экран меню сохранения. Вторая позволяет выполнить проверку — сделано ли сохранение (употребляется вкупе с условным оператором **if**). Запускаете **SAMB** (San Andreas Mission Builder), а затем, используя вышеприведенные коды, делаете мод.



Всего несколько скриптов, и сейвиться можно в любой точке мира SA.

Вопрос месяца

Мы с другом делаем несложный квест с использованием бесплатного рисованного движка, и у нас возникла довольно серьезная проблема. Игровые журналисты постоянно пишут, что если в квестах есть так называемый «пиксель-хантинг», то это плохо, но у нас не получается задержать игрока на какой-то локации достаточно долго, если не использовать этот прием. Если мы сделаем область применения какого-либо предмета достаточно большой, игрок сразу ее найдет, решит все задания на текущем экране и перейдет на следующий. В результате он либо очень быстро пройдет игру (это плохо), либо играть ему станет неинтересно, потому что нам, как разработчикам, придется гонять его по одним и тем же уровням (вдвоем мы не сможем нарисовать много локаций). Сейчас у нас есть около 20 локаций и больше мы вряд ли осилим, потому что их еще надо качественно анимировать и отрендерить. Что делать?

С легкой руки игровых журналистов многие геймеры считают, что пиксель-хантинг — однозначное зло и что в квестах его быть не должно. Как и любое одностороннее мнение, такой взгляд на вопрос верен лишь отчасти. Будучи использован с умом, к месту, в нужные моменты пиксель-хантинг способен здорово разнообразить геймплей. Разработчики квестов отлично про это знают и стремятся использовать пиксель-хантинг себе во благо. Получается, увы, далеко не всегда так, как хотелось бы. Давайте рассмотрим несколько вариантов использования пиксель-хантинга.

1. Вариант первый — геймплей квеста построен на поиске случайной связи между предметами. Это так называемые «квесты для лопухов». Главный герой под управлением пользователя собирает самые разнообразные предметы, которые затем необходимо как-то объединить между собой или использовать в определенном месте какой-то локации. Где именно их надо использовать, домыслить логически крайне сложно, нужно просто найти и ткнуть мышкой в нужное место. Казалось бы, бред — почему не привинтить к адвенчуре нормальную логическую систему, чтобы игрок мог просчитать, что с чем объединять и в какой локации использовать тот или иной предмет. Так-то оно так, но, во-первых, продумывание строгой логической системы — это дополнительное время, которого часто нет. Во-вторых, в отсутствии очевидной логики тоже есть свои плюсы — например, появляется эффект неожиданности, особенно заметный если в квесте есть какая-то логика, но не всегда очевидная.

При таком построении геймплея пиксель-хантинг крайне неже-

лателен. Мало того, что у игрока практически нет шансов угадать, в каком месте нужно использовать определенный предмет, так еще и само место четко не обозначено. Эффект двойного усложнения приводит к тому, что геймплей приобретает хаотичный характер — вместо интереса у игрока появляется ощущение, что он ищет черную кошку в темной комнате. А есть она в этой комнате или нет, зависит от того, насколько разработчик «измельчил» точки активации предметов.

2. Вариант второй — геймплей квеста основан на четких законах логики. Взаимодействие найденных предметов с локацией всегда можно просчитать, немного посообразав. В этом случае пиксель-хантинг уже вполне можно использовать. Элементарный пример: у игрока есть разводной ключ и пассатижи, на какой-либо локации есть крупный механизм с множеством гаек. Очевидно, что пассатижами или ключом нужно отвернуть гайки (неплохо дополнительно подтолкнуть игрока к этому решению какой-либо сюжетной подсказкой). Если в этом случае полностью отказаться от пиксель-хантинга и сделать зону взаимодействия предмета и локации достаточно большой, игрок не получит достаточной дозы фана от процесса подбора правильного предмета для откручивания гайки. Если же зону уменьшить, игрок потратит больше времени на поиск нужной области экрана — поскольку он логически точно вычислил, что пассатижи или ключ должны работать именно на этом экране, на поиски можно смело отводить 3–4 минуты. Это время, которое еще не вызывает раздражение у большинства игроков, но заметно усиливает эффект фана от нахождения правильной комбинации.

Данная методика на ура работает в квестах с четкой логической системой взаимодействия предметов при условии, что самих предметов не слишком много (иначе игрок просто запутается в обилии возможных логических связей между предметами, а также между предметами и игровой средой).

3. Наконец, третий вариант — квесты, в которых нет накопления предметов в «вещмешке». Именно в таких играх можно использовать пиксель-хантинг на полную катушку. Игрок не озадачен поиском взаимосвязи хабара в копилке с элементами локации: его цель — лишь найти логику взаимодействия предметов, которые присутствуют на текущем игровом экране. Геймплей представляет собой своеобразный интерактивный мультфильм, где проигрывание очередного сюжета и переход с локации на локацию является вознаграждением за нахождение умело спрятанных на экране точек действия. При этом совсем не обязательно, чтобы за переход на следующую локацию отвечала какая-то одна

точка. Допустимо и даже желательно наслаивать действие одно на другое. Рассмотрим простейшую ситуацию — на экране есть ванна, слив закрыт затычкой, в ванную постоянно льется вода из душа. По сюжету ванну нужно осушить. Игрок может запрыгнуть в ванну (точка действия номер один), вода выплескивается, открывая дно ванны, в этот момент активируется возможность выдернуть затычку (точка действия номер два, работает только в небольшой промежуток времени активации точки действия номер один). Таких наслоений можно сделать несколько (желательно не более четырех).

Блестящую реализацию подобной схемы геймплея можно найти, например, в серии квестов **Samorost** чеха **Якоба Дворски**. Если собираетесь создавать квесты, где пиксель-хантинг — главный элемент геймплея, обязательно пройдите обе части «Самороста» (ознакомиться можно на официальном сайте www.aman-itadesign.com).



Samorost — гениальный флэш-квест с элементами пиксель-хантинга.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

НЕ В ЭТОЙ ЖИЗНИ

Искусственный интеллект. Игра с продвинутом AI. Реалистичное поведение компьютера. Мы настолько затаскали эти понятия, что почти утратили их первоначальный смысл. Ну а все-таки? Удалось ли смоделировать процессы мышления, или эта задача неразрешима в принципе? Корректно ли называть AI-алгоритмы в играх искусственным интеллектом? И вообще, что есть искусственный интеллект? И что такое искусственное сознание? Отделимы ли эти понятия друг от друга?

Вопросов море. Ответов ноль. Но это вовсе не значит, что попытка разобраться в этих непростых вопросах заранее обречена на провал. В отличие от электронных болванов, у нас есть uber-оружие — интеллект естественный. Так не побоимся же применить это оружие.

К истокам

О создании искусственных существ, в том числе и разумных, люди начали задумываться задолго до появления вычислительных машин. Чтобы убедиться в этом, достаточно пробежаться по верхам мифологии с ее големами, гомункулами и галатеями. Чуть позже светочи инженерии стали проводить первые эксперименты по созданию механических автоматов, имитирующих действия человека, — о механических писце, флейтисте и рисовальщике рассказывают даже в школах на уроках истории. Но мифы — не более чем мифы, а механические андройды гениальных часовщиков имеют такое же отношение к процессам мышления, как Алина Кабаева к толканию ядра.

Впервые понятие «искусственный интеллект» (artificial intelligence) всплыло только с расцветом кибернетики. Сам термин artificial intelligence родился в 1956 году на одноименной конференции в Стэнфордском университете, где обсуждалось решение логических, а не вычислительных задач. А в 60-х годах XX века подспела и технологическая база для создания AI — первые электронные компьютеры. Тогда все были полны оптимизма и точными формулировками себя не утруждали, мол, главное — технический прогресс. Вот возрастет в ближайшем будущем мощность компьютеров, а мы тем временем научимся создавать эффективные алгоритмы для программирования интеллекта, и тогда — только держись! Наступит светлое будущее с искусственным интеллектом в придачу. И будем мы тогда попивать чаек с пряниками, в то время как роботы освободят нас от физической работы, а компьютеры — еще и от умственной. Особо красочно подобные утопические картины удавались тогдашней научной фантастике, даже советской (после того, как кибернетику в СССР исключили из списка лженаук). В

концепцию сферического коммунизма в вакууме умные компьютеры и услужливые роботы вписывались идеально: кто в обществе победившего коммунизма пойдет, к примеру, чистить уборные и подметать улицы? Ясное дело, только роботы.

И хотя точного определения искусственному интеллекту никто так и не дал, в обществе сложилось представление об AI как о компьютерной имитации человеческого мышления, включая самые сложные творческие функции, но без присущих человеку недостатков — частых ошибок, забывчивости, недостаточной скорости математических вычислений и так далее. При этом вместе с мышлением умным машинам будущего автоматически приписывалось и сознание, но сознание ущербное и покорное. Лучше всего изложил тезисы «электронного рабства» Айзек Азимов в своих трех законах робототехники. Тогда же начались и первые заигрывания с темой бунта разумных машин — пощекотать подобными сюжетами нервишки было интересно и тогда, и даже сейчас (взять ту же «Матрицу»). Однако фантастические книжки и научно-популярные байки — совсем не то место, где зарыта собака.

А что же наука? Вы не поверите, но и парни в белых халатах от этого фантастического фольклора ушли недалеко. Для начала исследователи искусственного интеллекта разделились на две школы — нейрокибернетическую и алгоритмическую. Первые считали, что интеллект — феномен, присущий исключительно человеку, поэтому и плясать надо от нейрофизиологии человека. Тщательно изучать процессы, происходящие в мозгу, пытаться создать аппаратные анало-

ги нейронных систем. Искусственным интеллектом нейрокибернетики считали наиболее точную аппаратную имитацию нервной системы человека. Среди этой школы витала надежда на стремительный прогресс и удешевление электронных компонентов, которые позволят создать электронные аналоги тех или иных «запчастей» настоящего мозга. А что будет потом, когда электронный аналог мозга таки будет собран на лампах, транзисторах или (не будем мелочиться!) скоростных и ультракомпактных чипах?

Согласно вере нейрокибернетиков, в таком гипотетическом девайсе разум должен самозародиться, как мышь в куче тряпья. Или, если хотите — разум является неотъемлемым свойством подобных систем. Увы, проверить это технически невозможно даже сейчас, не говоря уже о середине XX века. Среднее количество нейронов в мозге человека — порядка 10-20 млрд. При этом существует как минимум четыре разновидности нейронов, а число связей одного нейрона с другими может достигать 20 000. Вы все еще хотите создать аппаратную модель мозга? Тогда мы идем к вам! А пока мы к вам идем, подумайте над тем, что сигналы в биологических нейронных сетях — это не двоичный цифровой код, как бы нам этого ни хотелось, а вполне себе аналоговые электрические импульсы. Ах да! На состояние нейронов, как и любых клеток, влияют еще и химические процессы. Одним словом, только для написания числа, выражающего общее число нейронных связей в мозге человека (не говоря уже о возможных состояниях этой нейронной сети), не хватило бы и годовой подшивки журнала «Игромания». Сомневающиеся могут начать с «не-



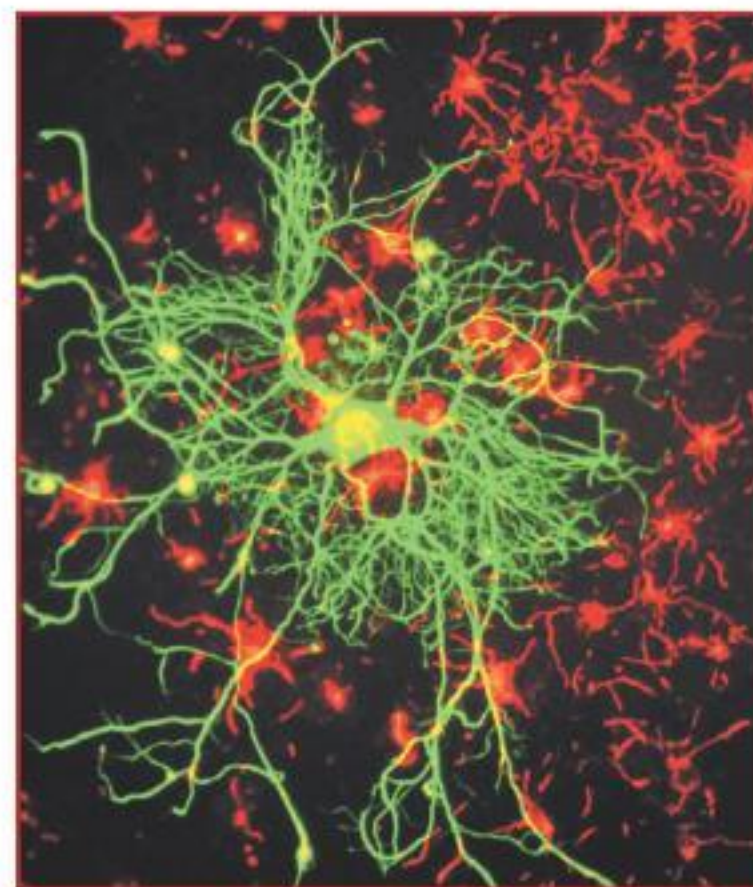
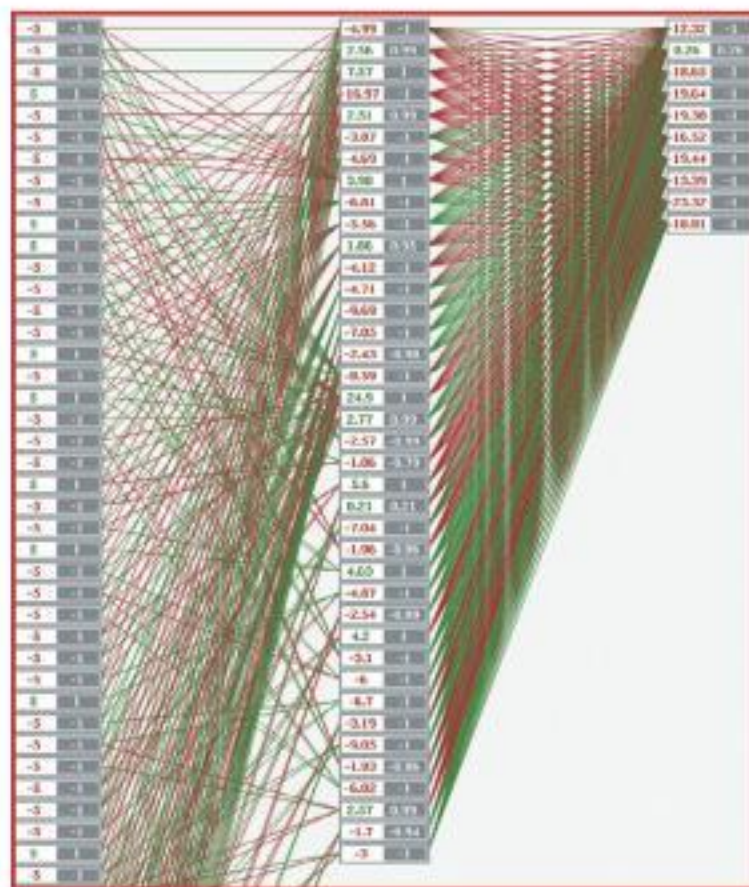
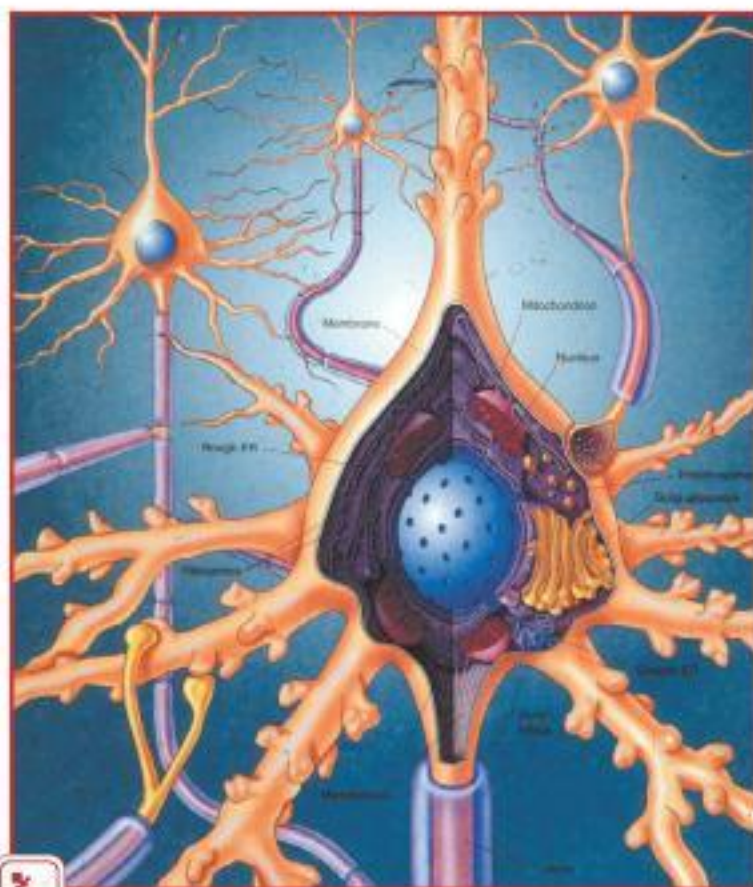
ОРИГИНАЛ И МОДЕЛЬ



Говоря о моделировании каких-либо процессов или объектов, в том числе и мыслительных, никогда нельзя забывать, что моделируемая система всегда будет отличаться от оригинальной. Это кажется вам очевидным? Тогда рассмотрим классический пример. Чем отличаются с функциональной точки зрения процессор и его программный эмулятор? Только скоростями? А если принять во внимание то, что мощности машины, на которой запущен

эмулятор, достаточно для уравнивания скоростей физического процессора и эмулируемого? Будет ли в этом случае модель идентична оригиналу? Оказывается, тоже нет. Например, эмулятор копирует логическую структуру процессора, а не физическую, которая может содержать ошибки на этапе разводки кристалла или фотолитографии. Соответственно реальный процессор, в отличие от оригинала, может содержать аппаратные ошибки, влияющие на результаты вычислений. Также на работу физического процессора влияет температура в корпусе ПК, а на виртуальный — глюки в операционной системе.

Это правило несоответствия модели и оригинала универсально для всех объектов и явлений, в том числе и для моделирования интеллекта. Вопрос только в том, насколько точной для успешного моделирования AI должна быть модель тех или иных мыслительных процессов.



Нейронные сети

сложного» эксперимента — возведения 10 млрд хотя бы в десятичную степень.

В общем, идея моделирования интеллекта снизу вверх быстро лопнула, как мыльный пузырь. Единственное вменяемое достижение на старте этой теории — перцептрон, первая искусственная нейронная сеть из нескольких сотен элементов. Это порождение кибернетической мысли продемонстрировало весьма жалкие способности, научившись только отличать друг от друга разные буквы алфавита. Справедливости ради отметим, что данная область науки не умерла, и в наши дни нейронные сети из сотен тысяч элементов демонстрируют перспективные результаты — например, в распознавании зрительных образов и в параллельных вычислениях. Однако разумности в подобных системах не больше, чем в отрезанном от мозга крысы кусочке.

Черный ящик

«Алгоритмисты» в противовес нейрокибернетикам решили подступиться к проблеме AI с другой стороны — попытались смоделировать функции мышления при помощи прикладной математики и теории алгоритмов. Этих исследователей физиологическая сторона интеллекта не интересовала совсем. Те или иные функции мышления они сводили к проблеме черного ящика — плевать, что там у него внутри, главное, что поступает на вход и что получается на выходе. В идеале это должно было выглядеть так: «А ну-ка, ящик! Вот тебе «Я помню чудное мгновенье» товарища Пушкина. И чтоб к завтрашнему дню на этот текст у меня был рэп-шлягер с тремя вариантами аранжировок! Время пошло!»

Вот тут-то проблема с определением интеллекта и встала в полный рост — ведь надо знать, из каких функциональных особенностей состоит интеллект и что мы, собственно, будем моделировать в виртуальном черном ящике. Особо хитро-ягодичные исследователи пытались отделаться расплывчатыми определениями, типа «AI должен быть самообучаемым», «должен распознавать человеческую речь» и так далее. Но вскоре стало понятно, что придется копать на уровень ниже.

Проблему с четким определением интеллекта пока отдали на откуп философам и психологам, а сами сосредоточились на главном — необходимых признаках, которыми обладает любой интеллект. Итак, любой интеллект должен:

1. Содержать некоторую базу знаний об окружающем мире. Ключевое слово здесь не «база», а «знания».
2. Самообучаться, т.е. пополнять базу знаний. При этом интеллект должен уметь оперировать неизвестными, а также нечеткими, не формализуемыми понятиями, например «немного», «какая-то фиговина», «от забора и пока не задолбаешься».
3. Генерировать алгоритм решения задачи в самом процессе ее решения, к примеру, дедуктивно выбирать конкретные варианты решений из общих правил или эмпирически выводить решение из совокупности нечетких данных.
4. Выводить общие правила на основе частных случаев.
5. Общаться с другими интеллектуальными системами на смысловом (семантическом), а не синтаксическом уровне.
6. Иметь мотивацию.

Разбор полетов начнем с самого первого пункта. Казалось бы, что может быть проще базы знаний? Закачивай в компьютер хоть все энциклопедии мира — места хватит. Но только это будут не знания, а данные. На первый взгляд, разница между данными и знаниями неочевидна, но на самом деле она огромна. Буквы и слова в журнале — это данные. А вот то, что написано в статьях, их смысл — это уже знания. Другими словами, чтобы превратить данные в знания, их нужно связать между собой: ошейник как-то связан с собакой, игры — с компьютером, а Петя Иванов, фанат игр и владелец собаки, связан со всеми вышеперечисленными понятиями. Окей! Может быть, представить все это дело в виде гипертекста? Запросто. Но этого будет недостаточно — беспорядочный набор данных превратится лишь... в гипертекстовый мусор. Для полноты картины нужно организовать данные — скажем, в виде объектов с определенным набором свойств, функций и взаимодействий со свойствами и функциями других объектов. Похожий инструментарий

предлагает объектно-ориентированное программирование, но есть все основания предполагать, что в биологических системах знания хранятся не в виде модулей на Delphi, а более изощренно.

После такого «бодрого» начала решение второго пункта (обучение) выглядит уже не таким оптимистичным. Если составление первоначальной базы знаний может взять на себя человек, то дальнейшее пополнение этой базы искусственный интеллект должен проводить самостоятельно. Но и это не все. Первоначальная модель окружающей среды, заложенная в интеллект, по определению не является полной, так как окружающая среда — система намного более сложная, чем сам интеллект (неважно, естественный или искусственный). И главный вопрос здесь — куда и каким образом пристыковывать к существующей базе новые, ранее неизвестные знания?

Простейший гипотетический пример — самообучающийся робот NASA для взятия проб грунта с алгоритмом навигации по местности, который «знает» только о существовании неровностей и препятствий, другие типы объектов просто отсутствуют в его системе знаний. Перемещаясь по местности, робот пополняет базу знаний картой высот и координатами препятствий в виде камней, зданий и деревьев. И тут — оп-па! — на пути нашего робота появляется озеро. Как приткнуть его к существующей базе знаний? Как частный случай ровной поверхности с пониженной плотностью и текучестью? Или как принципиально новый класс объекта? Или просто забить и поехать дальше?

Пока наш герой шуршит гигагерцами, слева к нему подходит



(объекты-то перемещаются!) еще один неизвестный тип объекта — лесник Михалыч — и говорит (оно еще и разговаривает?!): «А не пошел бы ты, милоч, отседова? Всю рыбу ведь распугаешь, супостат железный!» И все — финита ля комедия. Миллионы долларов американских налогоплательщиков выкинуты на помойку. Для полноты картины отметим, что даже если бы наш робот первоначально знал о водоемах и михалычах, как минимум одна проблема возникла бы с интерпретацией размытого понятия «отседова». Это, простите, куда?

В противовес замешательству искусственного интеллекта при обработке неформализованных данных, автор статьи совсем недавно наблюдал показательный пример того, как формализует подобные данные интеллект естественный, человеческий. Простейшая жизненная ситуация — табличка «Не работает» на дверях супермаркета. Не до конца ясно — что именно не работает, и уже совсем непонятно, в каких временных интервалах простирается это лаконичное «не работает»? Бойкая тетенька 45 лет в считанные секунды детерминировала эту неопределенность, начав истошно барабанить в стеклянные двери. Очень быстро из недр магазина выполз охранник и расставил все точки над *i*, включая даже вопрос «почему не работает?» — оказалось, внеплановая ревизия.

Первоначально считалось, что обучение — ключевое требование к интеллекту, тогда как антипод обучения — забывание — не более чем нежелательный эффект. Позже оказалось, что это совсем не так. В процессе обучения умение забывать играет не меньшую роль, чем накопление новых знаний. Почему? Во-первых, объем памяти любой системы (как компьютера, так и живого существа) ограничен. Рано или поздно лишние знания придется убирать, поэтому желательно рассортировать данные на нужные/ненужные заранее. На практике все еще сложнее. Дело в том, что кирпичики знаний далеко не равноценны по своей важности — в первую очередь интеллект обращается к самым важным с его точки зрения данным. Именно расстановка приоритетов позволяет разуму эффективно адаптироваться к окружающей среде. Например, вы можете не вспомнить сложную теорему, будучи разбуженным среди ночи... и ничего страшного не произойдет. Но если вы, стоя на скоростном шоссе, забудете,

что от несущегося на вас КАМАЗа надо бежать во всю прыть, ваш сеанс адаптации к шоссе закончится весьма быстро и очень печально. Короче, обучение и систематизация знаний — штука очень сложная как в понимании, так и в реализации.

А вот с пунктами №3 и №4, несмотря на их кажущуюся заумность, все немного проще. Это классическое описание дедукции (выведения частного из общего) и индукции (выведения общего из частного). В этих областях традиционно рулят различные разделы логики, декларативные языки программирования типа Prolog и функциональные — Haskell, LISP и CLOS. В случае с нечеткими данными на помощь приходят теория вероятностей, нечеткая логика и немонотонные алгоритмы. Другими словами, индукция и дедукция достаточно неплохо поддаются алгоритмизации, что привело к осязаемому прогрессу в этом направлении, — появились эффективные экспертные системы в фармакологии, диагностике, дефектологии и так далее.

Однако есть проблема — «идеальный» AI должен алгоритмизировать и решать эти задачи без постороннего вмешательства, так как в правильной постановке задачи уже содержится часть ответа или ответ целиком. Банальный пример. Как создается классическая процедурная программа? Программист описывает входной набор данных и правила их обработки, после чего фактически просит у программы применить то или иное уже готовое правило. Это равносильно классическому обучению в вузах, когда преподаватель разжевывает способ решения системы уравнений, а затем задает студентам задание, единственное отличие которого от решенного образца — другой набор констант. И где здесь решение задачи, когда задача уже фактически решена?

Настоящая же постановка задачи вообще не подразумевает описание метода ее решения:

- Сидоров! Чтоб к приезду товарища генерала казарма была выкрашена!
- Товарищ прапорщик, так краски ж нет...
- Я тебя, что, про краску спрашивал?!
- Никак нет! Разрешите выполнять?

Пункт №5 — задача смыслового общения интеллекта с другими системами — вообще-то представляет собой частный случай вышеописанных пунктов. Раз система содержит внутри себя знания (читай: смыслы), оперирует этими смыслами в дедуктивных и индуктивных алгоритмах, а также осмысленно воздействует на окружающую среду, то что помешает ей полноценно общаться вербальным (разговорным) или символьным (письменным) способом? Однако общение систем AI с человеком исследователи всегда выдвигают на первый план, поскольку без этого создание AI не имеет смысла. Зачем нам интеллект-аутист, который не хочет или не умеет общаться? Какая от него польза? Поэтому данное требование обычно выделяют в отдельный пункт. Обратите внимание, что нас интересует именно осмысленное общение, а не его имитация, каковую мы вот уже не первый год наблюдаем в чат-ботах.

И наконец, «десерт» — мотивация. Предположим, что нам удалось создать AI, полностью удовлетворяющий пунктам №№1-5.

Отлично! Но почему мы решили, что он тут же радостно побежит познавать мир, взаимодействовать с окружающей средой и осмысленно общаться со своими создателями? Мы, люди, антропоморфны, и все наши действия так или иначе подчинены нашей физиологической сущности. В человеческом BIOS не просто прописан набор основных целей — поесть, поспать, переспать, постараться прожить как можно дольше и тому подобное. Этот набор целей так или иначе следует из нашей биологической природы. А какой набор базовых целей должен иметь интеллект небиологического происхождения? На данный момент ответ на этот вопрос еще никто не дал.

Что еще хуже — отсутствует ответ и на более важный вопрос. Являются ли *необходимые* признаки интеллекта в то же время *достаточными*? Может быть, мы упускаем из вида еще что-то? Например, сознание?

Узнаю бота Колю!

Итак, мы узнали, что в классическом определении интеллект — это мотивированная система, содержащая виртуальную модель окружающей среды (базу знаний), способная к самообучению и формализации неточных данных, способная на основе базы знаний и состояний окружающей среды генерировать алгоритмы решения задач по правилам индукции и дедукции, а также общаться с другими интеллектуальными системами на смысловом уровне.

Соответственно, искусственный интеллект — это небиологическая система, наиболее точно моделирующая описанные свойства. Именно моделирующая, а не имитирующая или создающая иллюзию. Оставим фокусы для цирка, а чат-ботов — для ICQ. При этом система, моделирующая только часть свойств, не может считаться интеллектуальной в классическом понимании. Все знают, что нельзя быть частично беременной.

Но всегда ли специалисты по AI использовали именно такое определение искусственного интеллекта? Оказывается, нет, одно время между моделированием и имитацией фактически ставился знак равенства. Наверняка все слышали о тесте Тьюринга, который в упрощенном виде звучит так: искусственную систему можно назвать интеллектуальной, если при общении с человеком последний не сможет отличить ее от живого мыслящего собеседника. Это легкое, но практически бессмысленное правило прочно прижилось в широких кругах и охотно цитируется в наши дни. А чат-боты ежегодно упражняются «в сдаче» теста Тьюринга. Номинанту на первое место положена премия в \$100 000 и сертификат «о разумности». Однако нынешние технологии пока не позволяют ботам бороться за первое место, и они воюют только за третье в номинации «лучший среди равных» с призовым фондом \$3000.

Почему мы назвали определение Тьюринга бессмысленным? Во-первых, потому, что теоретически этот тест может пройти (и рано или поздно обязательно пройдет) именно программа-имитатор с очень большой базой заготовленных ответов и правил. С каждым годом прогресс в этой области уверенно движется вперед. С другой сторо-



ны, слесарь Петрович из ЖЭКа может и не пройти тест Тьюринга в силу слабой эрудиции и ограниченного лексикона (116 смысловых вариаций слова «ять»), что никоим образом не уменьшит его разумности.

Боты-имитаторы и экспертные системы, которые не думают в привычном нам смысле слова, а просто быстро перебирают огромную базу данных по заданным правилам — это, безусловно, интересные достижения. А как же с реализацией «настоящего» AI?

Судя по тому, что холодильник в нашей редакции пока еще не научился самостоятельно бегать в ларек за пивом, до создания полноценного искусственного интеллекта далеко. Но значит ли это, что полвека работы выдающихся ученых и талантливых программистов прошли зря? Конечно, нет.

Кроме уже перечисленных достижений, нельзя не упомянуть созданные в процессе разработки AI: новаторские парадигмы программирования, генетические алгоритмы и особенно — прогресс в теории и практике цифровых автоматов с обратной связью. Последний пункт нас интересует больше всего, так как наиболее часто используется при создании компьютерных игр.

Эффект Шамблера

Что такое цифровой автомат? По сути, это столь любимый «алгоритмистами» черный ящик с набором входных значений и выходных состояний. Например, монстра в 3D-шутере можно весьма эффективно реализовать при помощи такого «ящика». На входе монстр анализирует совокупность простых данных — наличие игрока, дистанцию до него, его вооружение и так далее. Выходным состоянием соответствует определенный набор действий — атаковать в ближнем бою, атаковать издалека, подождать подкрепления в лице других монстров или бежать от этого страшного и беспощадного двуногого.

Реализовать обратную связь в теории тоже несложно — достаточно передавать в качестве входных данных одно из выходных состояний автомата, например, координаты самого монстра. Сравнивая свои координаты и координаты игрока, монстр сможет оценивать, догоняет ли он игрока или наоборот — удаляется от него.

На практике задача усложняется многовариантностью поведения живого человека, разнообразием игрового арсенала, количеством дружественных и враждебных монстров, непростым трехмерным окружением с геометрией, в рамках которой надо рассчитывать

проходимость тех или иных участков карты, столкновение с предметами, возможность использовать естественные укрытия и прочее. Более того, в современных шутерах окружение содержит интерактивные элементы — стационарные орудийные турели, трофейное оружие, транспортные средства, перемещаемые и разрушаемые предметы. Поэтому количество входных сигналов и набор состояний игровых автоматов с обратной связью имеют внушительные размеры. А внутри черного ящика пчелками трудятся написанные программистами алгоритмы обработки входных данных, на основе которых генерируются различные состояния автомата. Пикантность ситуации заключается в том, что автоматы могут быть детерминированными (при одной и той же идентичной совокупности входных данных всегда переходить в одно и то же состояние) и недетерминированными. Последняя разновидность может на одних и тех же наборах входных сигналов генерировать два и более состояний, что на практике приводит к более непредсказуемому, «жизненному» поведению в противовес неестественному однообразию. И если детерминированные автоматы хотя бы в теории можно прогнать через все совокупности состояний и таким образом полностью оттестировать, то полностью предсказать, а следовательно, и протестировать все значения недетерминированного автомата просто невозможно.

Очевидно, что такой методикой можно создавать очень сложные и весьма правдоподобные конструкции, хотя к моделированию интеллекта это будет иметь весьма отдаленное отношение. Скорее уж речь идет о моделировании инстинктов, т.е. о создании сложных электронных муравьев. Обучение отсутствует, алгоритмы решения уже вбиты в электронные мозги заботливыми программистами, оперирование смыслами также отсутствует — перерабатываются только данные. А о таких вещах, как общение и мотивация, никто даже и не заикается. Можно возразить — мол, как это нет мотивации? Компьютерные противники ведь тоже хотят убить игрока и не умереть сами? В том-то весь фокус, что не хотят, а просто выполняют заложенные в них алгоритмы. Желание — акт эмоциональный, присущий только интеллектуальным системам. Желание порождает смысл — постановку задачи, конкретную реализацию которой интеллект уже находит путем дедукции и других вышеописанных методов.

Еще проще устроен AI в гоночных играх и других симуляторах, в том числе в командных играх, типа футбола и хоккея (все друж-

но вспомнили спортивную линейку EA и смахнули слезу). Именно поэтому любители спортивных игр год от года жалуются на наличие читерских трюков для забивания голов и получения других преимуществ над компьютером. А чего вы, собственно, хотели от несчастных автоматов без воли и желания победить и даже без возможности учиться на своих ошибках?

Возможно, в RPG и особенно в стратегиях ситуация обстоит иначе? Ведь эти жанры по определению «умнее»? Может быть, там используются не просто автоматы с обратной связью, а что-нибудь позабористее? Вынуждены вас разочаровать. Возьмем пошаговые стратегии, жанр, в котором сильный AI наиболее востребован. Почему именно этот жанр? Потому что он оперирует сложным и разнообразным игровым окружением, которое предполагает использование большого количества разнообразных тактик. Вдобавок этот жанр традиционно ориентирован на одиночный режим, в котором игроку волей-неволей приходится сражаться именно с компьютером. Какая пошаговая стратегия в первую очередь приходит на ум? Правильно, **Civilization 4**. Вот на ее священных мощах мы сейчас и попрыгаем.

Для начала попытаемся понять, как играют в Civilization 4 живые игроки. В большинстве случаев они концентрируют внимание на самых приоритетных направлениях развития. Как это выглядит на практике? Интеллектом формируются метазадачи (глобальные задачи), например:

- Построить максимум чудес света;
- Первыми вырваться к оракулу и либерализму, которые дают призовые технологии;
- Заселить территорию, исходя не только из расположения ресурсов, но также из стратегической ситуации (перекрыть расселение оппонентов по флангам своей империи).

Это и есть классическая декларативная постановка задачи, в которой изначально отсутствуют конкретные варианты решения. Пути достижения этих целей игрок выбирает си-



В F.E.A.R. клоноспецназ порой действует умнее живых людей. Но понаблюдав за ними какое-то время, становится ясно — набор их тактик жестко ограничен.



В Civilization 4 противники только выглядят умными. На самом деле они по-черному читерствуют.

туативно, на лету конструируя и меняя алгоритмы своей игры. Более того, если одна из метазадач недостижима, можно ее вообще отменить и поставить перед собой новую.

А что делает компьютер? А как обычно — отыгрывает роль автомата с обратной связью. Принципиальное отличие такого автомата от автоматов экшен-игр заключается в упрощенной навигации, ведь несмотря на трехмерный движок, карта остается двумерной и более того — она по-прежнему разбита на прямоугольные тайлы (т.е. дискретные координаты). Зато усложняется модель входов и выходов самого автомата, а также его начинка — в черном ящике теперь зашита полная математическая модель игры, включая расчеты столкновений разных типов юнитов, подсчет затрат на науку при различном уровне экспансии и так далее.

Фактически мы наблюдаем столкновение интеллекта и точной математической модели игры. Пока живой интеллект обладает недостаточным знанием о механике игры, математическая модель будет выигрывать. Но как только интеллект пройдет через стадию обучения и на основе полученного опыта не только узнает особенности игры, но и творчески переработает их при помощи секретного «кун-фу» — индукции и дедукции, математика в лице AI может сушить весла. На стандартном уровне сложности опытный игрок не проиграет компьютеру никогда — разве что по чистой случайности. Ага, скажете вы — так это ж на стандартной сложности! А установить сложность повыше? А ничего. Ровным счетом ничего. Ибо после уровня noble (стандарт сложности в Civilization 4), начинается шулерство и искусственное изменение правил игры в пользу компьютера. Скорость строительства зданий и юнитов для AI начинает умножаться на определенный коэффициент, стоимость содержания войск для компьютера снижается, а скорость научных исследований возрастает. В дополнение к этому, на старте AI получает дополнительные технологии и юниты. Например, на максимальном уровне ему выдают двух поселенцев, двух рабочих и четырех лучников. Итог: AI и его стратегия неизменны, меняются только правила игры.

Поверьте на слово — это далеко не частный случай. Это общепринятый подход, и применяется он практически во всех жанрах. Разработчики пока игнорируют даже такие привлекательные аспекты моделирования AI, как обучение. Почему?

Самая очевидная причина — разработка сложного AI нерентабельна. Для того чтобы

разница между обычным AI и самообучаемым AI стала ощутимой, придется потратить несоразмерно большее количество времени на написание дополнительного кода. Но дополнительный код — это еще полбеды. Настоящий армагеддон начнется при отладке. Тут затраты времени и средств возрастут по экспоненте, при этом количество пропущенных глюков все равно увеличится. Как понять, что представляет из себя наблюдаемый баг — ошибку в базовых алгоритмах самого автомата, ошибку в алгоритме обучения или же это просто результат «неправильного обучения»? Ведь AI действительно может перенимать у игрока не только правильные, но и неправильные стратегии.

Дальше причины консервативности AI для разных жанров начинают разбегаться в разные стороны. Спортивные симуляторы привязаны к предельно жестким срокам разработки. Это безостановочный конвейер. А теперь представьте, что некто предлагает не только внести изменения в техпроцесс, но еще и увеличить длину участка ОТК раза в три. Да его просто сожрут с потрохами!

В случае с шутерами всплывают другие проблемы — большинство из них обладает почти нулевой реиграбельностью. Зачем наращивать мускулы AI, если среднестатистический игрок проходит игру лишь один раз? Гораздо рациональнее оснастить движок дополнительными скриптами, которые усилят зрелищность, драматизм и сюжетную составляющую.

Опять-таки остается открытым вопрос — а нужны ли в шутерах противники, обладающие опытом игры, сравнимым с опытом живого человека? Ведь большинство представителей этого жанра — игры про супергероев, где баланс изначально сдвинут в сторону численного превосходства AI и их заведомой бестолковости. Кто будет играть в шутер, где «nobody super» и где игрока будут убивать в 9 случаях из 10 даже на минимальной сложности? Более того, в шутерах с простым окружением пока прекрасно работают и обычные автоматы с обратной связью. Вспомним хотя бы лучших ботов для Quake.

В стратегиях ситуация аналогичная — «тюнингом» баланса в сторону компьютера можно добиться тех же результатов, что и при создании обучаемого AI. В той же Civilization 4, если задуматься, нет принципиальной разницы между тем, играет ли компьютер честно или нечестно, — важен сам факт экстремальной ситуации, в которую поставлен игрок.

Единственный жанр, в котором обучаемый AI наиболее востребован, — это ролевые иг-

ры. Почему? Потому что в ролевой игре мы взаимодействуем с компьютерными персонажами наиболее тесно и разнообразно. Если в стратегиях и шутерах все сводится к одной только бойне, то в RPG область взаимодействия интеллектов очень обширна: сражения, торговля, общение, квесты. И для того, чтобы мир ролевой игры выглядел реалистично, компьютерные персонажи должны иметь хотя бы зачатки разума. Не исключено, именно с этого жанра начнется наступление новых AI-технологий. В унисон этим мыслям подпевают и уникальная в своем роде игра-эксперимент **Facade** (см. вставку).

Я ем, значит, я существую?

Между прочим, перед философами, нейробиологами, психологами и, конечно же, программистами вот уже не первый год маячит призрак куда как страшнее искусственного интеллекта. Призрак этот — искусственное сознание.

Пardon, а почему призрак? И разве сознание не тождественно интеллекту? Возможно, что и тождественно, — утверждать это наверняка никто толком не возьмется. А призраком его называют потому, что формальному описанию сознание поддается с еще большим скрипом, чем интеллект. Для интеллекта вывели хотя бы ряд необходимых признаков. С сознанием все еще запутаннее.

Начнем с нашего старого знакомого — интеллекта. Это явление, безусловно, объективное, наблюдаемое и поддающееся измерению. Объективность заключается в том, что интеллект взаимодействует с окружающей средой, а результаты воздействия на среду двух или более интеллектов всегда можно сравнить. Петя решил задачу на пять минут раньше Миши. А Вася вообще забил на задачу и пошел пить пиво. Вот вам и простор для сравнения и соответствующих выводов. Мало того, интеллект может быть понятием интегральным — Вася принес пиво Мише, и вторую задачу они вдвоем решили на 10 минут быстрее Пети. В этом случае интеллекты Васи и Миши нужно сложить (желательно еще и умножить на пивной коэффициент).

Сознание же не только не интегрально (фантомным понятием коллективного сознания оперируют, наверное, только чокнутые психологи), но и вдобавок строго субъективно. Сознание всегда чье-то личное. Оно привязано к конкретному носителю и наблюдается только самим носителем сознания. Вы, в принципе, можете доказать,

что автор данной статьи лишен интеллекта, но вот «отобрать» у него при помощи доказательств сознание — это фигурки.

Если заметить проявление интеллекта можно без особого труда, то проявление сознания — только по косвенным признакам. Как проявляется сознание? Единой версии нет.

Одни сводят сознание к самосознанию, осознанию своего «я». Другие исследователи говорят о направленности сознания на окружающий мир посредством интеллектуальной деятельности. В этом случае, вполне вероятно, именно сознание отвечает за мотивацию и эмоции интеллекта. Соответственно, в рамках этой гипотезы создать работающую модель интеллекта без моделирования сознания невозможно. Третьи мыслители подменяют понятием «сознание» понятие «интеллект». Правда, что это нам дает? Наиболее последовательно к сознанию подходит теология. Для них сознание — это душа. Емко, а, главное, не оспоришь. Но к пониманию это нас тоже не приближает. Равно как и философская точка зрения, что сущность сознания зависит от того, в разрезе какой гипотезы его рассматривать.

Откуда такая путаница? На самом деле все вполне объяснимо. Проявления интеллекта, как уже было упомянуто, мы можем наблюдать через «побочные эффекты» — своеобразное отражение интеллектуальной деятельности в окружающем мире. По этим остаточным признакам, как физики по следам микрочастиц в барокамерах, мы можем собрать и систематизировать свойства интеллекта.

Сознание же никуда за пределы нашего «я» не выходит и следов не оставляет, поэтому любые попытки его пощупать и описать равносильны попытке описать систему средствами самой системы, что невозможно по определению. Хотите наглядных примеров? Пожалуйста — во времена отсутствия томографов и УЗИ люди не могли объективно изучить даже свою печень, пока их не препарировала система более высокого уровня в виде хирурга или палача. В строгом смысле, разумеется, врачи и палачи — это тот же системный уровень, но аналогия должна быть понятна. Жаль, что трепанация пока не дает положительных результатов по извлечению сознания.

Итак, существуют следующие версии проблемы сознания: а) сознание — это душа; б) сознание — это самосознание; в) сознание — это другое название интеллекта; г) сознание — это побочный продукт работы интеллекта, другими словами — интеллект в движении; г) сознание — одна из функций интеллекта; г) сознание — высшая функция интеллекта, управляющая всеми остальными его проявлениями.

Первые четыре гипотезы не добавляют к нашему пониманию AI абсолютно ничего нового. С последними двумя хуже всего. Если они верны, то создать искусственный разум мы сможем еще нескоро, так как элементарно отсутствует математическая или любая другая модель, объясняющая феномен сознания. Другими словами, без непротиворечивой теории моделирование сознания на данный момент просто невозможно.



А ЗА FACADE'OM...



Как вы уже, наверное, поняли из статьи, новаторский AI в играх коммерчески неэффективен. Однако далеко не для всех разработка игры — это обязательно коммерция. Для некоторых — например, для **Эндрю Мэйтиса и Майкла Штерна** — это, в первую очередь, научное исследование.

Эта парочка целых пять лет работала над необычной игрой **Facade**... а теперь бесплатно раздает ее всем желающим (скачать ее можно по адресу <http://proceduralarts.com>). Расплата за некоммерческую направленность проекта — архаичный движок, недостатки которого с лихвой компенсируются отличной озвучкой, атмосферным интерактивным саундтреком и уникальным геймплеем.

Что же такое Facade? Это авантюра с ролевыми элементами и открытым геймплеем, и в то же время — это не столько игра, сколько интерактивная драма с множеством вариантов развития. В центре драмы — компьютерные персонажи Трип и Грэйс — с виду успешная и благополучная пара с массой комплексов и замолчанных за 10 лет брака проблем. Иначе зачем бы они стали звонить вам (старому другу семьи) среди ночи с просьбой срочно приехать к ним в гости?

Общаются супруги с вами и друг с другом на живом языке, поэтому для успешной игры в Facade вам потребуется знание английского на весьма приличном

уровне. Причем нужно уметь не только воспринимать речь на слух, но и на лету конструировать ответы и вопросы, чтобы молниеносно набирать их на клавиатуре. Любое промедление чревато сменой темы разговора, а иногда успеть вставить свои «пять копеек» в разговор жизненно важно для продвижения по сюжету.

Таким образом, Мэйтис и Штерн замахнулись ни много ни мало на моделирование общения на уровне смыслов. Результат пока еще далек от идеала, и это совершенно точно не AI в классической трактовке этого термина:

— Боб, что ты пьешь?

— Коктейль Молотова.

— Отлично, сейчас я смешаю тебе свой фирменный коктейль с красным вином.

Еще пример:

— Трип, я — серийный убийца.

— Ээээ...

— Я пришел убить тебя и твою долбанную жену.

— ...

(игра зависла)

Как видите, местами игра провисает, но в любом случае по сравнению с существующими игровыми технологиями это настоящий прорыв. В дополнение к полностью открытому геймплею, игра обладает системой моделирования эмоций и мимики персонажей.



А как это отразится на разработке прикладного AI в играх? А никак. Пока далеко до моделирования даже уже описанных свойств интеллекта, не говоря о каких-то мистических высших функциях.

Прекрасное далеко

Вопрос искусственного интеллекта нельзя рассматривать в отрыве от терминологии. В статье мы отталкивались от классических определений интеллекта и AI, выдвинутых в 1950-х годах и доработанных в 70-80-х. С точки зрения этих определений, AI пока не создан и будет создан еще нескоро, если такое вообще возможно. И это даже не касаясь проблемы сознания. А тест Тьюринга через пару лет пройдет тупой чат-бот с огромной базой знаний — точно вам говорим.

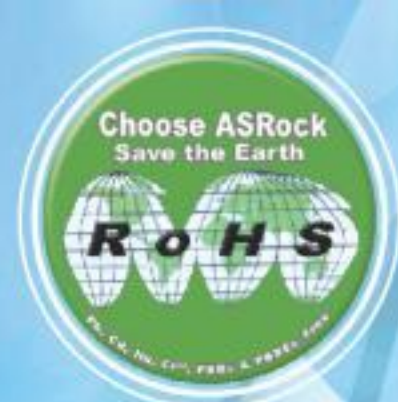
Но многие не придерживаются этой уристовской точки зрения и без стеснения применяют понятие AI к уже существующим прикладным областям — экспертным системам, ботам и автоматам (что почти одно и то же) и

генетическим алгоритмам. При таком взгляде на вещи — все тип-топ. AI уже давно создан, и теперь только осталось усовершенствовать его до необходимых пределов.

Какая точка зрения вам больше по душе, решайте сами. Что же касается развития AI в играх, то ситуация нам видится приблизительно такой. Сложные модели AI все еще слишком ресурсоемки и экономически неоправданны в подавляющем большинстве жанров. Ожидать кардинальных улучшений в ближайшие годы не стоит. За это время вырастут вычислительные мощности консолей и ПК, графика наконец приблизится к желанной фотореалистичности, и разработчикам волей-неволей придется искать новые маркетинговые ходы для продвижения игровых проектов. Вот тогда-то и начнется массовое наступление новых AI-алгоритмов в играх.

Вероятно, все это время у вас на языке вертелся вопрос: «Как скоро игровые персонажи будут меня понимать в буквальном смысле этого слова?» Ответ будет коротким: очень и очень нескоро. ■

Разработана с двумя модулями
двухканальной памяти **DDRIIx4** и **DDRx2** !



775i915P-SATA2

Socket LGA 775 для процессоров Pentium 4 / Celeron D
на базе чипсета Intel 915P

- Поддерживает процессоры с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологию Hyper-Threading
- Поддерживает двухканальную память DDRII533 x 4 и двухканальную память DDR400 x 2
- Слот PCI Express x 16, слот PCI Express x 1
- Дополнительный слот ASRock A.G.I. Express для установки второй VGA-карты PCI Express x 16 или других интерфейсных карт PCI Express x4, x2, x1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с, 1 порт ATA 100 IDE
- 1 x разъем Serial ATAII 3,0 Гбит/с, контроллер Jmicron JMB 360 (интерфейс PCIE x 1), поддержка функции горячего подключения



Материнская плата, Мы мастера своего дела!

775Twins-HDTV

Socket LGA775 для двухъядерных процессоров
Intel Pentium XE и Pentium D /Pentium 4 /Celeron D
на базе чипсета ATI™ Radeon® Xpress 200 и ULI 1573

Играй по телевизору!

- В комплект бесплатно включается панель VGA_HDTV с разъемом VGA и 3 разъемами компонентного видеовыхода типа RCA, которая позволяет подключать ПК к любым телевизорам высокой четкости с компонентным видеовыходом
- Поддерживает процессоры с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоры EM64T и технологию Hyper-Threading
- Поддерживает память DDRII667 и DDR400
- Встроенный VGA-контроллер с поддержкой DirectX 9.0, Pixel Shader 2.0, макс. объем разделяемой памяти 128 Мб
- Интегрированный контроллер 2D/3D-графики на базе ATI X300
- Слот PCI Express x 16
- Слот PCI Express x 1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с с поддержкой RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 порта ATA133 IDE



K8NF4G-SATA2

Socket 754 для 64-разрядных процессоров
AMD Athlon 64 и 32/64-разрядных процессоров Sempron
на базе чипсета nVidia GeForce 6100

- Чипсет поддерживает частоту шины FSB до 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологии Hyper-Transport и AMD Cool'n'Quiet
- Интегрированный графический VGA-контроллер NV44, поддержка DX9.0, Pixel Shader 3.0, макс. объем разделяемой памяти 128 М
- Слот PCI Express x 16 для контроллера VGA
- Слот PCI Express x 1
- Поддержка DDR 400/333/266, 2 слота DIMM
- 2 x SerialATA II 3,0Гбит/с, RAID-0, 1, JBOD, 2 порта IDE (ATA133)



K8Upgrade-NF3

Socket 754 для 64-разрядных процессоров AMD Athlon 64 и
32/64-разрядных процессоров Sempron
на базе чипсета nForce3 250

- Поддержка технологий Hyper-Transport и AMD Cool 'n' Quiet
- Порт ASRock Future CPU: интерфейс модернизаций Socket939 для платы ASRock 939CPU
- Слот AGP8X (1,5V)
- Память DDR 400/333/266, 2 слота DIMM
- Hybrid Booster - технология безопасного разгона
- SerialATA 1,5Гбит/с, RAID 0, 1, JBOD



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracompu.ru>

ASRock
www.asrock.com



Дайте две.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®

ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

ИСТОРИЯ WESTWOOD STUDIOS

В прошлом году сериалу **Command & Conquer** исполнилось десять лет. А компании **Westwood Studios**, создавшей и выпустившей его, исполнилось бы уже двадцать лет — будь она сейчас жива. 18 февраля **Electronic Arts** выпускает сборник **Command & Conquer: The First Decade**, куда вошли 12 игр (весь C&C за вычетом **Sole Survivor Online** и **Red Alert: Retaliation**) и DVD с бонусными видеоматериалами — хороший повод оглянуться назад и окинуть взглядом всю историю сериала. А заодно посмотреть, чем еще была знаменита эта пресловутая Westwood.

КОНЕЦ И ВНОВЬ НАЧАЛО

ГАРАЖНЫЙ КООПЕРАТИВ

Первый камень в фундамент Westwood был заложен в начале 1984 года, когда **Бретт Сперри** и **Луис Кастл**, двое молодых программистов из Лас-Вегаса, впервые встретились друг с другом. Произошло это в Century 23, единственном на всю округу магазине, где можно было купить железо и софт для компьютеров **Apple**. Сперри и Кастл сразу нашли общий язык и быстро стали приятелями. Бретт к этому моменту уже успел поработать в софтверных компаниях и попробовать себя в создании игр.

Идея создать собственную игровую компанию пришла к ним случайно. Так получилось, что Бретту понадобилась распечатка для издательства **Ерух**, с которым он ранее подписал контракт на создание простенькой аркады. Собственного принтера у него не было, поэтому он обратился к Луису. Между делом Луис показал приятелю одно из своих дизайнерских творений, сделанное в псевдо-3D по мотивам популярной тогда игры **Dragon's Lair**. Как потом рассказывал Бретт, неординарный талант своего друга он осознал именно после случая с принтером. Если бы не эта история, Westwood, возможно, так никогда бы и не появилась на свет.



The Temple of Apshai Trilogy (1985). За эту игру Westwood получила от издательства Ерух \$18 000.

В августе 1985 года **Westwood Associates** (вначале компания называлась именно так) нанимает первого работника — Барри, знакомого Сперри и Кастла по магазину Century 23. Денег у фирмы тогда еще не было, поэтому офисом ей первое время служил гараж Бретта. В 1985 году Westwood выпускает свой первый проект (издателем выступила Ерух) — ролевую игру **The Temple of Apshai Trilogy**.



Бретт Сперри

Встретили ее тепло, хотя особого шума игра не наделала. Начало было положено хорошее, однако следующими играми Westwood стали... набор спортивных забав и мотогонки.

Самих вествудовцев это совсем не устраивало. Они мечтали создавать ролевые игры, тратить время и силы на всякий ширпотреб им не хотелось. Человек предполагает, а дядька на небесах располагает: в последующие три года Сперри, Кастлу и Барри пришлось поработать над гонками, пасьянсами, варгеймом и даже портом бессмертного **Pac-Man** для PC. Лишь однажды Сперри удалось добиться от руководства **SSI** (их тогдашний издатель) заказа на полноценную RPG — **Phantasia III** (1987). Пылкой народной любви она не снискала: в игре была задействована собственная ролевая система, в то время как все вокруг носились с D&D. Самое удивительное, что права на D&D в то время были только у SSI, однако лицензию она так и не дала.

Вествудовцев использовали как последних негров, но Бретт и Луис не унывали. По их словам, сотрудничество с Ерух и SSI пошло им только на пользу: команда смогла набраться опыта, заработать немного денег и создать себе какую-никакую репутацию. Однако работать с этими издательствами дальше они не собирались. Новым издателем



Луис Кастл

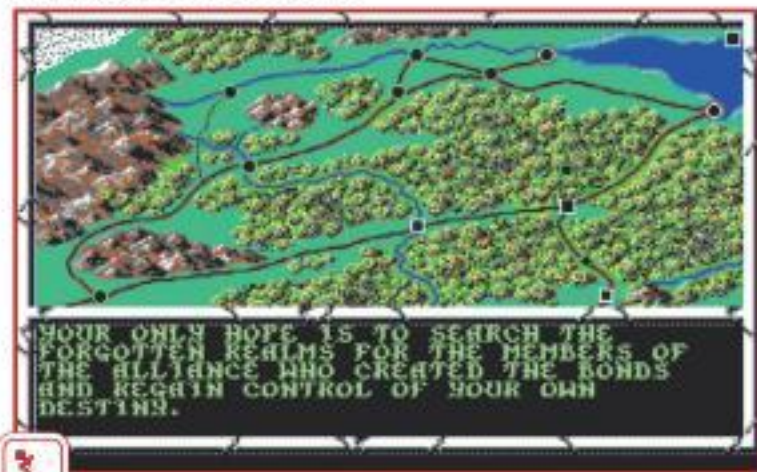
Westwood стала не кто-нибудь, а сама **Electronic Arts**. **Трип Хокинс** (основатель EA) заинтересовался перспективной командой и поручил ей разработку оригинальной ролевой игры **Mars Saga**. Сотрудничество было недолгим — в скором времени проект был закрыт, и Westwood отправилась на поиски нового издателя. Забегая вперед, отметим, что спустя 10 лет пути двух этих компаний вновь пересекутся.

Тогда же, в 1988 году, неудача с Electronic Arts хоть и огорчила вествудовцев, но былые намерения изменить не заставила. Бретт и Луис по-прежнему горели желанием найти «крутого» издателя. В то же время не забывались и прежние связи — Westwood продолжала создавать игры для Ерух и SSI. После вы-



Phantasia III (1987)

пуска проходной RPG **Questron II** для SSI компании удалось заключить соглашение с **Infocom** (точнее — с **Activision**, которая ее недавно купила) на издание приключенческой **BattleTech: The Crescent Hawk's Inception** (по мотивам суперпопулярного тогда сериала **BattleTech**). Игра вышла удачной, и Activision автоматически стала одним из основных партнеров Westwood.



Curse of the Azure Bonds (1989)

К этому времени штат компании насчитывал уже 15 человек (в пять раз больше, чем три года назад). В 1989 свет увидела **Curse of the Azure Bonds**, первый проект компании во вселенной D&D. В том же году они выпустили и свою первую игру-по фильму — **Nightmare on Elm Street**, простенькую аркаду по мотивам культового ужастика «Кошмар на улице Вязов». **Nightmare on Elm Street** привлекла внимание развлекательного гиганта **Walt Disney**, который уже давно присматривался к игровой индустрии. «Дисней» для Westwood стал настоящей золотой жилой: три примитивных игры о похождениях Дональда, Гуффи и Микки Мауса разошлись общим тиражом в 400 000 экземпляров — небывалый по тем временам успех. Устойчивое финансовое положение позволило Westwood заняться куда более серьезными проектами. В 1989 году выходит **DragonStrike**, одна из лучших ролевых игр во вселенной D&D, написанная одним лишь Луисом Кастлом; год спустя на свет появляется **Circuit's Edge**, еще одна RPG. В том же 1990 году вышло продолжение саги **BattleTech**.



Eye of the Beholder (1990)

К 1990 году Westwood наконец-то созрела для разработки полноценных хитов. Первой такой игрой стала RPG **Eye of the Beholder**. Практически все в ней было сделано на высшем уровне: удобное управление, потрясающая по тем временам VGA-графика и отменный геймплей. Игра базировалась на второй редакции правил D&D, что для настоящих ролевиков было серьезнейшим аргументом. Выход **Eye of the Beholder** стал переломным моментом в истории Westwood — с этого времени ее воспринимали исключительно как разработчика игр AAA-класса.

ЧТО ТАКОЕ RTS?



Dune II: The Building of a Dynasty (1992)

Успех **Eye of the Beholder** дал возможность Westwood строить свои отношения с издателями на совершенно иных принципах. Теперь уже они сами искали встречи с руководством Westwood. В конце 1991 года после долгих переговоров Westwood была куплена **Virgin Games** за \$10 млн и переименована в **Westwood Studios**. Virgin была выбрана потому, что она не стала выстраивать вествудовцев в шеренгу и требовать от них тотального подчинения, в то время как та же **Sierra** настаивала на жесткой субординации (переговоры с ней начались еще раньше, чем с Virgin). К этому времени в рядах Westwood состояло уже около 30 сотрудников.

Под крылом нового издателя вествудовцы почувствовали себя как у Христа за пазухой. Хиты выстреливались один за другим. Сначала появилась приключенческая **The Legend of Kyrandia**, но ее мгновенно затмила **Dune II: The Building of a Dynasty** (вышедшая всего через два месяца) — праматерь всех современных RTS. Игра получилась малость однообразная, а местами и просто занудная, но это была первая стратегия в реальном времени и она по определению не могла провалиться. Успех был просто феноменальный — всего по миру разошлось 1,2 млн копий. Название нового жанра, кстати, придумывали с большим трудом: Сперри пришлось перебрать сотни вариантов, пока он не остановился на формулировке «стратегия в реальном времени».

В «Дюне» многое было впервые — сногшибательные видеоролики (они стали визитной карточкой компании), сильный сюжет (основанный на книгах американского фантаста **Фрэнка Херберта**), грамотно продуманные миссии и целых три враждующие стороны (две были взяты из книги, третья придумана самой Westwood).

ПИКОВАЯ ТОЧКА



Command & Conquer: Tiberian Dawn (1995)



Команда Westwood отмечает выход Command & Conquer.

После выхода **Dune II** Westwood бросила свои основные силы не на сиквел, а на разработку совершенно новой игры — **Command & Conquer: Tiberian Dawn**. Параллельно со ставшей популярной **Lands of Lore** (между прочим, самая продаваемая ролевая игра 1993 года), две следующие части бесподобной **The Legend of Kyrandia** и ничем не примечательная аркада **The Lion King** (по мотивам недавно вышедшего диснеевского мультфильма). Однако больше всего надежд возлагалось на **Command & Conquer**.

Прогнозы оправдались: за короткое время продажи **Command & Conquer** без особого труда достигли 1,5 млн копий и поползли дальше (и это при том, что игра была издана на CD, которые в то время были еще не особенно распространены). Успех **Command & Conquer** складывался сразу из нескольких факторов. Магическая фраза «от создателей **Dune II**», заметно поумневший AI, отшлифованный баланс (в «Дюне» все три стороны отличались друг от друга минимально), появление сетевого режима, своеобразная атмосфера, а главное — увлекательный сюжет и живое видео (общей продолжительностью около 40 минут).



Кейн — лидер братства NOD.

Вкратце предыстория **Tiberian Dawn** выглядела следующим образом. В начале 90-х годов прошлого века на Землю падает метеорит, который содержит в себе кристаллы до сих пор неизвестного минерала. Минерал (названный позже тибериумом) оказался перспективным источником энергии, но вместе с тем он был исключительно опасен для всех живых организмов — при контакте с тибериумом люди и животные быстро мутировали. В скором времени тибериум начал с ужасающей скоростью распространяться по всей планете (благодаря своим абсорбирующим свойствам), в связи с чем западным странам пришлось объединиться в альянс под названием **GDI** (**Global Defense Initiative**), который обязался поддерживать порядок в новом мире (одновременно шло изучение тибериума). Через несколько лет после образования **GDI** на мировой арене появляется еще одна сила — братство **NOD** (название, скорее всего,

произошло от английского глагола «to nod» — поклоняться), мощная полурелигиозная организация во главе с одиозным лидером Кейном. Братство NOD поставило себе целью разорить тибериумом весь мир — по каким-то причинам его лидер увидел в этом веществе не проклятие, а наоборот — спасение. GDI была, конечно, против этого, в результате чего разразился крупномасштабный военный конфликт, названный впоследствии Первой Тибериумной войной.

Tiberian Dawn стал классикой и готовым лекалом для многих других стратегий в реальном времени. Игроки строили и развивали базу, собирали тибериум, обучали юнитов, а затем, как и положено, шли бить противника. Под управлением игрока была всего одна база (за редкими исключениями), которую надо было беречь как зеницу ока.

В Tiberian Dawn дебютировал еще и весьма специфический интерфейс. Сейчас такое решение уже не встретишь ни в одной стратегии, однако тогда оно выглядело очень удобным (пока не вышел **Warcraft II: Tides of Darkness** — а это случилось всего через два месяца). Постройка, ремонт и найм новых юнитов производились через панель в правом углу экрана. Чтобы создать того или иного юнита, не надо было выбирать специальное здание — достаточно было кликнуть по иконке этого юнита, которая находилась на той самой боковой панели. Просто, но не очень удобно — одновременно можно было создавать только одного юнита (независимо от того, сколько у игрока было зданий).

Что же касается технической стороны первого **Command & Conquer**, то никаких особенных открытий на этом поприще Westwood не совершила — в игре использовался движок Dune II трехлетней выдержки (разрешение — 320x200). Сам Бретт Сперри не раз признавался, что самое важное для него — сделать игру интересной, а все остальное неважно.

Вопреки всякой логике Сперри поначалу был против выпуска продолжений, но позже он то ли сам одумался, то ли его кто-то переубедил. Вышедший через восемь месяцев аддон **Command & Conquer: Covert Operations** ничем особенно не запомнился — после ударного Tiberian Dawn разработчики расслабились и решили немного схалтурить. Это был просто сборник из 15 синглплеерных и 10 мультиплеерных карт плюс 7 новых музыкальных треков в качестве бонуса. В 1997 году был выпущен **Command & Conquer Gold** — адаптация оригинальной игры под Windows с улучшенной графикой и возможностью играть по Сети с помощью сервиса **Westwood Online**.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРОШЛОЕ

Вторая по счету игра из серии **Command & Conquer** (**Command & Conquer: Red Alert**, приквел Tiberian Dawn) появилась на полках магазинов через год после релиза первой части. «Red Alert» — это военный термин, обозначающий повышенную боевую готовность, но в нашем случае как нельзя лучше подходит его буквальный перевод — «Красная уг-



Command & Conquer: Red Alert (1996)

роза». В новой игре воевали уже не вымышленные GDI и NOD, а вполне реальные государства — страны Запада и СССР. В 1996 году от Советского Союза остались одни воспоминания, но романтика былого противостояния еще давала о себе знать. Сюжет игры стартовал в 1949 году. Альберт Эйнштейн изобретает машину времени (хроносферу), после чего его посещает гениальная мысль — смотаться в прошлое, чтобы найти и убить там Гитлера, пока тот еще ничего не натворил. Однако свято место пусто не бывает, и роль Гитлера взял на себя Сталин, который и развязал новую мировую войну (а примерно через 50 лет началась Первая Тибериумная война). Где связь с событиями Tiberian Dawn? А ее практически и нет: изначально Westwood хотела сделать игру о Второй мировой, но руководство Virgin уперлось рогом, и в результате Red Alert пришлось переделать в приквел Tiberian Dawn.

По сравнению с Tiberian Dawn в Red Alert были значительно улучшены движок и искусственный интеллект, доведен до ума баланс, заметно увеличилось число построек и юнитов (в частности, появились водные юниты). Если в Tiberian Dawn весь флот состоял из сутящихся в узеньких ручейках канонерок, которыми даже поручить не давали, то в Red Alert выбор был куда больше: эсминцы, крейсера, подводные лодки... Когда тебе дают возможность оперировать морскими, воздушными и сухопутными силами — разве это не праздник для любого стратега? Сама игра получилась намного сложнее, некоторые миссии приходилось переигрывать по несколько раз. Ну и, само собой, не обошлось без фирменных видеороликов.



Command & Conquer: Sole Survivor Online (1997). Вместо панели производства — список игроков с указанием количества набранных ими очков.

В скором времени последовали и аддоны — в 1997 с интервалом в полгода на свет появились **Command & Conquer: Red Alert — Counterstrike** и **Command & Conquer: Red Alert — Aftermath**. Ничего кардинально нового они с собой не принесли. Вслед за ними, в конце 1997 года, вышла **Command &**

Conquer: Sole Survivor Online, самая провальная игра в серии. Это была уже не стратегия, а аркада, предназначенная для игры по Сети. Игроки бегали по простеньким картам, собирали бонусы и отстреливали врагов. Графика — как в **Command & Conquer Gold**, интерфейс — максимально упрощенный, геймплей — донельзя примитивный. Эксперимент признали неудачным и развивать тему дальше не стали.

ПОТЕРЯ НЕЗАВИСИМОСТИ



Blade Runner (1997)



Dune 2000: Long Live the Fighters! (1998)

Аддоны и приквел — это, конечно, хорошо, но гораздо больше публика ждала сиквела Tiberian Dawn. Выпустить его обещали сначала в конце 1997 года, затем дату выхода перенесли на 1998 год, а потом задвинули еще дальше. В этот период под стягом Westwood выходило немало других игр, но все они по разным причинам оказывались неудачными. Вторая и третья части **Lands of Lore** были размазаны прессой об асфальт и провалились в продажах. **Dune 2000: Long Live the Fighters!** (1998) оказалась ремейком оригинальной игры с современной графикой и тем же самым геймплеем (сносные продажи она себе обеспечила только за счет слова «Dune» в названии). «Лучшим из худших» в этом списке выглядел квест **Blade Runner**, созданный по мотивам одноименного фильма, но он, к сожалению, не окупился.

В 1998 году Westwood постигла новая напасть. Выпустив несколько провальных игр подряд, Virgin превратилась в банкрота (отчасти в этом была виновата и сама Westwood), а ее имущество было выставлено на продажу. Покупатель нашелся быстро: им стала компания Electronic Arts, купившая Westwood со всеми потрохами за \$122 млн. Десять лет назад EA вполне могла бы приобрести студию



Command & Conquer: Tiberian Sun (1999)

за сумму в десятки, а может, и в сотни раз меньшую. Оказавшись под началом «электроников», Westwood сразу взялась за ум — и уже к сентябрю 1999 года **Command & Conquer: Tiberian Sun** был закончен.

За одну только первую неделю было продано более 1 млн копий игры, благодаря чему Westwood автоматически стала второй по значимости студией EA (после **Maxis**). Чем можно объяснить успех второй части **Command & Conquer**? Вопрос не такой очевидный, каким он может показаться на первый взгляд. Да, сменился движок. Да, появились новые юниты. Да, нам снова дали возможность окунуться в вечное противостояние GDI и NOD. Но стоило ли сломя голову бежать в магазин, если геймплей не изменился ни на йоту? Оказывается, стоило.

Westwood провернула тот же фокус, что и в случае с **Dune 2000**, только на этот раз она подошла к делу куда основательнее. Практически вся начинка первого **Command & Conquer** была переработана. Новый движок хоть и не выдавал особых красот, но выглядел все равно весьма неплохо. Были введены новые юниты, старые изменились почти до неузнаваемости.

В феврале 2000 года на полки магазинов спланировало дополнение под названием **Command & Conquer: Tiberian Sun — Firestorm**. Впервые в истории серии это был не банальный набор дополнительных карт, а нечто совершенно новое. Две интересных кампании, новый противник, угрожающий как GDI, так и NOD, качественные видеоролики, сетевой режим **World Domination**, в котором игроки сражались друг с другом на глобальной карте.

BACK TO THE USSR

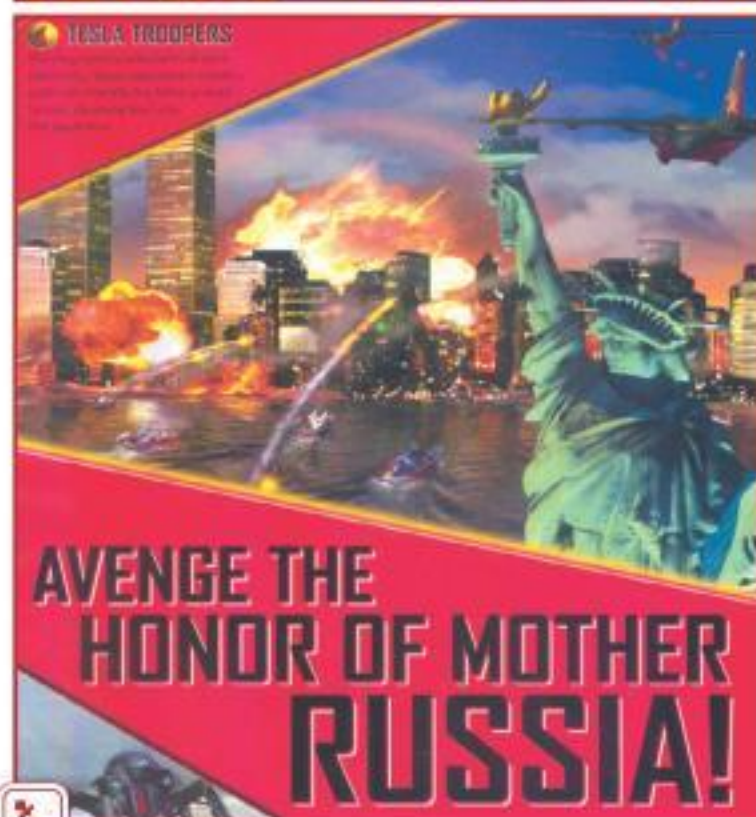
После триумфального шествия **Tiberian Sun** по чартам продаж Westwood взялась за освоение других жанров. В феврале 2000 года (за пару недель до **Command & Conquer:**

Tiberian Sun — Firestorm) выходит сходит Diablo-образная игра **Nox**. Клон, надо сказать, получился румяный и бодрый, только прожил он недолго — летом состоялся релиз **Diablo II**, и о **Nox** сразу забыли.



Command & Conquer: Red Alert 2 (2000)

А вот о **Command & Conquer: Red Alert 2** (октябрь 2000 года) забудут еще не скоро. На этот раз авторы решили не продолжать сюжетную линию первого **Red Alert** (к событиям **Tiberian Dawn** она была притянута за уши), а пошли куда более очевидным путем: никакой метеорит с тибериумом на Землю не падал, никаких GDI и NOD никогда не было, а после

Выход **Red Alert 2** сопровождался такими вот забавными агитками.

разгрома Советского Союза на место Сталина союзники посадили марионеточного генсека, который вроде бы никаких «имперских» амбиций не проявлял (то есть, какую бы ты кампанию в прошлый раз ни прошел, в новой части все равно оказывалось, что победили «хорошие»). Но нет, натуру советского человека так просто не изменить — всего через несколько лет после первой войны СССР начал вторую войну, напав при этом не только на Европу, но и на США. Такая вот нехитрая завязка.

Заставочный ролик **Red Alert 2** сразу же настраивал игроков на нужный лад: советские дредноуты сносят Статуе Свободы голову, над Нью-Йорком проплывают красные дирижабли. Сама игра полностью соответствовала заданному ритму, выдавая на полном серьезе все более и более безумные задания: уничтожить Пентагон, захватить Белый дом, сровнять Кремль с землей. Простенькая, можно даже сказать мультяшная графика выглядела мило, но на фоне других стратегий того времени (**Sacrifice**, например) **Red Alert 2** казался пришельцем из прошлого.

Появившийся спустя год **Command & Conquer: Red Alert 2 — Yuri's Revenge** стал самым большим аддоном за всю историю **Command & Conquer**. По аналогии с **Command & Conquer: Tiberian Sun — Firestorm** здесь было три враждующих лагеря: страны Запада, СССР, плюс могущественный псионик Юрий, восставший из пепла после смерти в оригинальной игре (загримированный под Ленина). И хотя в сингле кампанию за него не предусматривали, в мультиплеере он был любимцем публики.



Дядя Юра любил промывать людям мозги.

Увы и ах — на **Yuri's Revenge** закончилась история **Command & Conquer**. Нет, стратегии под этим знаменитым лейблом все еще выходили (**Command & Conquer: Generals**, **Command & Conquer: Generals — Zero Hour**), но это были уже совсем другие игры, не такие, какими их видел Сперри. И такими они, возможно, не будут уже никогда. Но кто сказал, что в мире **Command & Conquer** есть место только стратегиям?

В ШКУРЕ ЮНИТА

Прежде чем перейти к первому экшену во вселенной **Command & Conquer**, нельзя не упомянуть об **Emperor: Battle for Dune**, второй реинкарнации той великой игры 1992 года. Понимая, что очередную халтурку им уже никто не простит, разработчики подошли к делу со всей возможной тщательностью. Легендарную «Дюну» перевели в 3D, заготовили



Emperor: Battle for Dune (2001)

массу видеороликов, записали качественный саундтрек (в работе над игрой было занято сразу три композитора!), а геймплей обогатили глобальным походным режимом.

Игра получила высокие оценки в профильных изданиях, но возложенных на нее надежд не оправдала. Чтобы окупиться (живое видео опять сжирало полбюджета), ей нужно было разойтись примерно таким же тиражом, как и Tiberian Sun, — а этого не случилось. После провала новой «Дюны» EA преклала давать Westwood деньги на любимые ею видеоролики, ибо это влетало в копеечку. Первыми под нож пошли ролики для **Command & Conquer: Renegade** (февраль 2002 года), того самого 3D-экшена, о котором мы упомянули выше. Пришлось ограничиваться роликами на движке.

Впрочем, самой привлекательной фишкой Renegade были не ролики, а возможность влезть в шкуру командоса GDI и самому пробежать по полям сражений Первой Тибериумной войны. Иными словами, это был обычный шутер, только в мире Command & Conquer. Расчет делался на то, что любой фанат RTS хоть раз мечтал оказаться там, на земле, в гуще сражения, а не витать над картой бесплотным духом.



Command & Conquer: Renegade (2002)

Renegade сумел сохранить атмосферу Command & Conquer, здесь даже можно было покатасться почти на любой технике из Tiberian Dawn (хотя полетать на знаменитой «орке» так и не дали). Впечатление от игры сильно портили слабая графика, те самые скриптовые ролики и отсутствие кампании за братство NOD. Местный Кейн растерял всю свою харизму — угловатая рожа внутриигровой модели никак не могла сравниться с безумным взглядом **Джо Кукана**. То есть, если бы не фирменная атмосфера, оригинальный сетевой режим (команда GDI против команды NOD) и возможность покатасться на танке «Мамонт», Renegade можно было бы списывать в утиль.

КОЛЕСО САНСАРЫ

Неприятности начались практически сразу же после выхода Renegade. Примерно через месяц менеджеры EA решили проверить, чем занимаются сотрудники студии и как продвигаются дела с **Earth & Beyond**, первой онлайн-овой RPG в истории Westwood. Ревизия, вероятно, прошла неудачно — всего через две недели более 30 разработчиков получили сообщения об увольнении. После этого «электроники» взялись за реформирование компании: часть персонала была переведена в **EA Pacific**, а в Лас-Вегасе остался лишь костяк, работавший над **Command & Conquer: Renegade 2**. Бретт Сперри попытался поднять шум, но его тут же отправили в бессрочный отпуск, а еще через некоторое время уволили. **Earth & Beyond** вышла уже после его ухода и просуществовала сравнительно недолго — всего два года.



Earth & Beyond (2002)

А в начале 2003 года не стало и самой Westwood. EA окончательно разуверилась в легендарной некогда студии и перевела оба ее подразделения из Ирвина и Лас-Вегаса в Лос-Анджелес. Луис Кастл, в отличие от Бретта, бузить не стал и вместе с оставшимися сотрудниками двинулся в Калифорнию. Command & Conquer: Generals, первая трехмерная стратегия в истории сериала и первая игра, которая вышла не под брендом Westwood, была разработана уже в Лос-Анджелесе.

Как и следовало ожидать, от некогда именитой серии осталось только название. Generals были совсем не похожи ни на Tiberian Sun, ни на Red Alert 2. Игра была отличная, но поклонники сериала никак не могли смириться со слабым синглом, где на место GDI и NOD пришли американцы, китайцы и террористы. От прежнего интерфейса отказались окончательно, в зданиях появилась возможность производить апгрейды (впервые в истории Command & Conquer). Вышедшее в сентябре того же года дополнение Command & Conquer: Generals — Zero Hour за-



Command & Conquer: Generals (2003)



крепило успех Generals.

О третьей части оригинального Command & Conquer пока ничего не известно. Слухи о **Command & Conquer: Tiberian Twilight** появились еще до выхода Tiberian Sun — уже тогда было известно, что Westwood собирается делать трилогию. Возможно, к этому все и шло, если бы EA не отменила проект еще на самой ранней стадии разработки. Red Alert 3 действительно разрабатывается, работают над ним те же люди, что делали **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Точнее, работали: в марте прошлого года EA Pacific покинули сразу несколько разработчиков. **Дастин Браудер** (руководивший разработкой The Battle for Middle-Earth) перешел в **Blizzard**, **Марк Скаггз** (в его активе Red Alert 2 и Generals) ушел в бессрочный отпуск, **Адам Исгрин** (главный дизайнер Red Alert, Tiberian Sun и Firestorm) сбежал в **Petroglyph Games**, а вслед за ним туда же перебрался **Крис Рабиор** (один из дизайнеров Red Alert 3). Что в свете этих событий станет с игрой, страшно даже подумать.

Те сотрудники Westwood, которые не пожелали переезжать из Лас-Вегаса в Лос-Анджелес, создали ту самую Petroglyph Games (**Star Wars: Empire at War** и еще один неанонсированный проект) и сейчас, как видите, активно собирают своих бывших сослуживцев. Кто знает, может, совсем скоро Petroglyph Games станет таким же тяжеловесом, каким когда-то была сама Westwood. А потом пройдет еще несколько лет, и история повторится: студия попадет в зубы какого-нибудь крупного издателя, ее расформируют, а уволенные разработчики создадут новую игровую компанию. Как говорится, не дай-то бог...

Любопытный факт: поначалу Westwood называлась **Brelous Software** — производное от имен Бретта и Луи. Потом они, наверное, поняли, что это название слишком неуклюжее и переименовали компанию в Westwood. Westwood — это небольшой городок в Калифорнии, куда Сперри и Кастл часто ездили поразвлечься. ■



NEURO

**МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.**



**В ПРОДАЖЕ
С ФЕВРАЛЯ**

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
HOMEPLANET
HOMEPLANET
ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ

«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».

- Страна игр №11, 2005

«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»

- PC игры №7, 2005

В каждой коробке с игрой Neuro - шанс выиграть домашние кинотеатры AVE!

**AVE
выходит
на новый
уровень**



7 940* руб.

* рекомендованная цена в Москве

AVE ES 360

Одна из самых универсальных систем AVE. Высокая четкость, детальность звучания – одни из лучших в данном ценовом диапазоне. В кино формирует очень точную картину с четкой локализацией источников. В музыке – одинаково уверенная работа и на роке, и в джазе...

WHAT HI-FI?

«Соблазнительная цена и масштабное воспроизведение кино» – журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео»

AVE

Генеральный дистрибьютор:
Erimeх – Акустические системы»
тел. +7 (095) 221-6180, 221-6190

ave.ru

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

**REVOLT
GAMES**

© 2005 «Revolt Games». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

M. Bugoe

ВЫСТАВКИ ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОГО ХОЗЯЙСТВА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

С 7 по 9 апреля в гостинице «Космос» состоится очередная Конференция разработчиков игр — КРИ 2006. Самое время обсудить с разработчиками «выставочную» тему. Из числа будущих «космонавтов» с нами сегодня беседовали:

amicus — **Петр Прохоренко**, сценарист и геймдизайнер студии «Леста»;

Chizh — **Андрей Чиж**, QA-менеджер Eagle Dynamics;

Penguin — **Елена Худенко**, PR-менеджер «К-Д ЛАБ», KDV Games;

ChS — **Михаил Пискунов**, ведущий сценарист «К-Д ЛАБ» и KDV Games;

Zorich — писатель-фантаст **Александр Зорич**;

Richy — **Дмитрий Бурковский**, руководитель игрового направления компании «Новый Диск»;

politolog — **Константин Спиридонов**, менеджер по рекламе и связям с общественностью компании «МедиаХауз»;

Zeitcatcher — **Иван Никитин**, директор и ведущий программист Temporal Games.

Представители «Игромании» в лице **Владимира Болвина**, **Алексея Макаренкова** и **Светланы Померанцевой** задавали разработчикам каверзные вопросы и настойчиво требовали ответов.

Координаты чудес

Люди, объединенные общими интересами, любят собираться вместе и демонстрировать собственные достижения. Ветераны вьетнамской войны показывают друг другу старые раны и вспоминают запах напалма по утрам, филателисты хвастают особо редкими бракованными изделиями, нумизматы раскладывают древние монеты, давно потерявшие общепринятую ценность.

В других отраслях такие мероприятия тоже практикуются. Только размах у этих встреч совсем другой: Москве в память о регулярной выставке остался огромный комплекс ВДНХ, а в Париже красуется башня ин-

женера Эйфеля. Российская игровая индустрия, едва набрав вес, обзавелась своими собственными выставками. Зачем?

Казалось бы, ответ очевиден — мощный пиар, показ игр широкой публике. С другой стороны, вряд ли краткое упоминание о том, что студия X представила на очередной выставке свою игру Y (пусть даже растиражированное во всех игровых журналах), стоит потраченных на выставку денег. Да и число посетителей самой конференции — тоже величина относительная. На КРИ 2005 за три дня побывало более 2000 человек. Для сравнения — хорошо раскрученный сайт за день принимает до 30 000 посетителей. То есть все не так уж и очевидно. Вероятно, есть более веские причины, которые привлекают разработчиков на подобные мероприятия.

ИИИИИИ Участие в международных выставках достижений игрового хозяйства отнюдь не дешево. Что оно дает разработчикам? Стоит ли потраченных усилий?



[Richy]

Выставки/конференции по своему значению и назначению бывают разные. Фактически их можно разделить на три вида. Выставки-шоу (E3, Games Convention в Лейпциге, Tokyo Game Show, ECTS до своего закрытия), бизнес-мероприятия (Lyon и Game Connection в рамках других выставок), конференции разработчиков (Game Developers Conference, Developers Conference Europe, КРИ и другие). Последние отличаются от первых и вторых тем, что там можно услышать ценные мнения коллег, поучаствовать в тренингах, понять главные направления и тенденции индустрии изнутри. Если говорить конкретно, то на сегодняшний день ситуация выглядит так:

1. E3 (Лос-Анджелес) — это обязательно-тусовочное мероприятие. Увидеть всех, выпить со всеми, немного отдохнуть после выставки в ближайших окрестностях Лос-Анджелеса. Непосредственной пользы практиче-

ски никакой, но атмосфера приятная и все в пределах прямой досягаемости.

2. Game Connection (Lyon) — отличное бизнес-мероприятие. Очень удобно для общения с издателями/разработчиками. Никакой лишней суеты, все организовано исключительно профессионально. Очень позитивное, абсолютно бизнес-ориентированное событие.

3. Game Developers Conference (Сан-Хосе) и Game Developers Conference Europe (Лондон) — хорошее мероприятие для тренинга, общения с коллегами, восприятия новых трендов и тенденций в игровой индустрии.

4. Games Convention (Лейпциг) — европейский вариант E3. С каждым годом все больше и «ширше». Толку почти никакого, но все равно туда едут, ибо ехать недалеко.

5. Лондонские выставки мертвы. Несмотря на анонс Games Market Europe в следующем году, можно официально признать, что Великобритания лишилась своего игрового шоу.

Конечно же, выставки для девелоперов — аврал и очередная высота. Только команда работает, разумеется, не ради них. Если говорить о выставках-шоу, то подготовить игральные и стабильный билд (промежуточную версию игры) — это шанс засветиться в неспециализированной прессе (которая отразит в репортаже лишь то, что громче шумело и ярче сверкало на этой выставке).

Вторая цель шоу-мероприятий (как для издателей, так отчасти и для разработчиков) — показать, что у тебя все хорошо: с деньгами порядок, обстоятельства благоприятствуют и закрываться ты не собираешься. То есть — чтобы потрясти мускулами. А параллельно — провести встречи с партнерами, попить пива с друзьями, потусить с коллегами...



[politolog]

По словам руководства нашей компании, в последнее время переговоры на выставках все менее и менее эффективны. Напрашивается вывод, что слеты разработчиков постепенно эволюционируют. На мой взгляд, выставки нужны, но уже не

как место, где заключаются контракты и ведутся переговоры, а как место, где можно почерпнуть новых идей и познакомиться с новыми проектами. В таком качестве они дают положительный импульс всей игровой индустрии в целом.

Слет на Лысой Горе



[amicus]

Возможно, посторонним людям не совсем ясно, на кой черт нужны эти выставки/конференции. Но для разработчиков полезность этих выставок не вызывает никаких сомнений. Любой индустрии нужен центр притяжения, эдакий слет на Лысой Горе. Значение его не только и не столько в продвижении проектов, обмене опытом, оценке своей работы коллегами и игроками, сколько в статусности самого мероприятия. Да и, в конце концов, просто полезно пообщаться с коллегами, ведь на выставках средняя плотность девелоперов на квадратный метр просто зашкаливает.

Что касается КРИ, то она развивается вместе с отечественной индустрией. Это общающиеся сосуды. Организаторы конференции, насколько я помню, никогда никому ничего не навязывали. Они всегда исходили из совершенно правильного постулата, что КРИ — это сервис для участников индустрии. Соответственно, какая индустрия — такая и выставка. Я был на всех КРИ (а первые две даже помогал организовывать) и хорошо видел, как все меняется: становится больше, интереснее, пафоснее. Пусть кое-где есть перегибы (я имею в виду обилие обнаженного женского тела), но это естественное и временное явление.

Думаю, уже через год-два booth babes будет отведено свое достойное скромное место, поскольку удивить кого-то

наличием девочек-моделей уже не получится. Вообще, у нас в индустрии острый недостаток шоу-фактора. Это плохо, и банальным наращиванием количества молочных желез проблему не решить (поскольку это самое примитив-

ЗЕРКАЛО РОССИЙСКОГО ИГРОСТРОЯ

Ежегодное собрание отечественных девелоперов в гостинице «Космос» стало уже привычной традицией. А ведь выставка будет проводиться всего четвертый раз. Даже не верится, что за три года КРИ смогла набрать такие обороты. Причем с каждым разом ее размер и охват значительно увеличиваются. Если на КРИ 2004 было всего 15 выставочных стендов, то в прошлом году — уже 30.

Звезды мирового геймдева регулярно посещают наше российское мероприятие: мы видели и **Джона Ромеро**, и **Тома Холла**, и **Ричарда «Levelord» Грея**. Еще пять лет назад невозможно было представить, что кто-нибудь из них по доброй воле приедет в Россию. Но главное — растет количество и качество отечественных проектов. Российские разработчики крепчают. Им есть что показать, а нам — что посмотреть.



Джон Ромеро и Том Холл.



Ричард «Levelord» Грей

ное решение вопроса). Наши разработчики за редким исключением не умеют себя подать, не умеют вести себя перед публикой. А поэтому наши тусовки не представляют интереса для непрофильной прессы. Подавляющее большинство разработчиков — это вариации на тему «программист заросший обыкновенный». Ни гламура, ни стиля.



[Zorich]

Хорошо сказано — любой индустрии нужен свой центр притяжения. Я пока видел не так много выставок разработчиков игр, зато с 1997 года участвую в писательских конференциях (конвенты и коны, как у нас говорят). Так вот, между начинающим писателем (издателем, художником, критиком), который посещает конвенты, и тем, который там не бывает, огромная разница.

Первый очень быстро начинает ориентироваться в нюансах и особенностях литературно-фантастической жизни. Он видит седых патриархов, чьи книги были популярны еще тогда, когда его папа в школу ходил. Он узнает, кому можно предложить свой рассказ. Знакомится с издателем, который рассмотрит рукопись его романа. Все это делает его человеком сообщества, а со временем — *неслучайным* человеком сообщества. Тот, кто конвентов не посещает, зачастую остается в недоумении, как дальше строить свою литературную карьеру. С тусовками разработчиков — стопроцентная аналогия. Их нужно посещать просто потому, что их нужно посещать.



А все-таки, какое отношение имеют полуголые выставочные девушки к продвижению игр?



[Penguin]

Миром правят деньги и женщины — грубо сказано, но факт остается фактом. Booth babes действительно привлекают внимание к стенду. Это как приманка на рыбалке. Разработчиков, зашедших на огонек, можно брать голыми руками. А вот использует ли реально кто-нибудь из коллег выставки для сбора фидбека (отзывов на игру)? Или все-таки ставка делается скорее на продвижение проекта? Я думаю, что второе важнее. Но, возможно, это лишь профессиональный перекося...

Само собой, стенд на выставке — лишь малая крупинка в общей кампании по продвижению игры. Но крупинка немаловажная. Конечно, можно ограничиться удаленным общением — и с издателем, и с прессой. Но! Заинтересовать издателя, общаясь по интернету, задача не из легких. С прессой проще, однако я не открою Америку, если скажу, что в нашей стране весь пиар строится исключительно на личных отношениях. И в этом плане живое общение с журналистами ничем заменить нельзя. Все-таки приятнее поговорить лично, узнать что-то полезное или даже секретное. Да, можно самостоятельно устроить пресс-конференцию, но для разработчиков из провинции это будет проблематично.

К тому же, если говорить о КРИ, не нужно



забывать о ярмарке проектов, которая дает шанс молодым разработчикам пробиться в игровую индустрию. Вспомним хотя бы «Храбрых гномов». Zeitcatcher не даст соврать: Temporal Games сейчас хорошо знают в индустриальных кругах во многом благодаря КРИ и ярмарке проектов.



[Zeitcatcher]

Не дам соврать — КРИ с ее демократичными ценами дает возможность заявить о себе в полный рост. Ведь многие интересные проекты просто остаются незамеченными в общем потоке. А у самих разработчиков нет ни навыков, ни возможностей организовать для своей игры громкий анонс. На выставках же все проекты на виду. Прессе и потенциальным издателям значительно проще оценить реальные наработки, чем разбираться с вялыми описаниями по электронной почте и скриншотами сомнительной подлинности.



[Penguin]

Если проект действительно серьезный и разработчики планируют его продавать, то рано или поздно придется озаботиться поисками издателя. В этом случае участие в конференции дает реальный шанс завязать нужные контакты. Если говорить конкретно о ярмарке проектов, то на сайте КРИ (www.kriconf.ru) есть подробная информация об условиях. В двух словах: для участия потребуется демка игры (или хотя бы видеоролик) и 9000 рублей. Взамен вы получите бейдж участника конференции и место на ярмарке, оборудован-

ное компьютером. А дальше — карты в руки. При удачном раскладе могут открыться умопомрачительные перспективы.

Полноформатная подготовка к выставке отнимает много времени и сил даже у крупных компаний. И дело не только в подготовке версии для показа. Нужно планировать встречи с партнерами, прессой, саму презентацию, развлекательные акции, продумывать оформление стенда, устраивать кастинг девушек, готовить «лут» (кепочки, маечки, диски и прочую бесплатную радость для посетителей)... Хорошая подготовка к выставке требует несколько месяцев упорной работы.

Кому нужны выставки?



[Chizh]

А я регулярно посещаю КРИ в первую очередь в целях самообразования. Каждый раз из массы докладов выношу какие-то интересные идеи, которые потом берутся «на карандаш» и впоследствии успешно используются в работе. Всегда интересно послушать монстров игровой индустрии. Часто они говорят очевидные вещи, но зато каждый по-своему. Интересно послушать издателей и в очередной раз примерить на себе их постулаты.

По традиции жанр симуляторов (наша родная стихия) достаточно закрыт и консервативен. Мы варимся в своем собственном соку, можем годами обсуждать какие-то свои технические или научные аспекты игры, из-за чего иногда не замечаем многие модные тенденции и стандарты. Поэтому каждое посещение КРИ — своеобразный выход в мир, где можно посмотреть, что творится «на белом свете».



[ChS]

Всегда лучше трогать руками, чем бродить душой. Даже самая толковая статья с самыми эксклюзивными скринами не даст столько информации, сколько показ игры вживую. В этом отношении выставки — лучший способ знакомства с состоянием дел в индустрии, только очень затратный.

Помимо этого, спецмероприятия имеют и другие плюсы:

- личный контакт (его значение невозможно переоценить);
- много важных людей собирается в одном месте;
- все нужные люди находятся в специальном «выставочном» состоянии и готовы увидеть то, на что смотрят.

Кое в чем значение выставочной недели преувеличивается. Например, мосты для продвижения на Запад проектов нашей компании навели наши же родные издатели. И участие в выставках лишь малая, хотя и самая заметная часть этой гигантской работы. Невозможно отрицать существование на выставках специальных кабинетов, иногда кабинок, где издатели заранее назначают встречи с разработ-

чиками тет-а-тет. Что там происходит, сказать не могу, хотя кое-кто из нас неоднократно проходил через эти кабинки и даже оставлял в них кое-что в виде демок. В общем, выставки и конференции нужны и полезны.

Помимо вышеперечисленного, выставки дают чувство принадлежности к единому «племени», помогают лучше увидеть место каждого в этом племени, куда надо стремиться и каким способом. А здесь уже начинаются важные социальные материи. Собираются все: и стоматологи, и юристы, и ученые.



[amicus]

КРИ среди отечественных мероприятий — эдакая доминанта, которая аккумулирует в себе несколько «ипостасей» (шоу для игроков, конференция, бизнес-часть). Дискутировать по принципу «нравится/не нравится» можно сколько угодно, но факт есть факт — для инсайдеров (независимых разработчиков, журналистов) КРИ дает возможность получить доступ к огромному количеству кулуарной информации и сформировать видение происходящих в индустрии процессов. Завязать новые контакты, провести пиар-мероприятия, пообщаться с поклонниками и поделиться опытом (не тем, который стоит денег, а тем, который уже пора переводить в «общее пользование»). Без всего этого полноценное функционирование компании в индустрии, боюсь, уже невозможно.

Для начинающих девелоперов КРИ тоже очень полезна — это шанс поймать за рукав на ярмарке проектов продюсера 1С или «Буки», посетить лекции. Для посетителей — это просто яркое шоу, возможность побродить среди разработчиков, набрать «лута» со стендов и просто хорошо провести время. Короче, выставки нужны всем!

■ ■ ■

Итак, как выяснилось, самая главная часть выставок остается за кадром, вне поля зрения простых игроков. PR-менеджеры обрабатывают журналистов игровых изданий, используя личное обаяние на полную катушку. Начинающие разработчики охотятся на издателей. А те, в свою очередь, устраивают тайные

встречи в укромных кабинках с другими разработчиками и что-то передают друг другу из рук в руки. Кулуарная жизнь бьет ключом. Все заняты.

Лишними на этом празднике жизни остаются лишь обычные посетители. И не стоит удивляться, если их исключат из списка допущенных на КРИ 2006. В конце концов, зачем на съезде стоматологов нужны больные с острой зубной болью?.. ■



STUBBS™ THE ZOMBIE

IN
Rebel Without a Pulse™



★ ASPYR

WIDELOAD

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Дневной дозор

Производство: «Первый канал»,

«Гемини фильм», «Таббак»

и «Базелевс Продакшн»

Режиссер: Тимур Бекмамбетов

Продюсеры: Анатолий Максимов,

Константин Эрнст

Сценарий: Тимур Бекмамбетов,

Сергей Лукьяненко

Композитор: Юрий Потеев

В главных ролях: Константин Хабенский,

Владимир Меньшов, Жанна Фриске,

Гоша Куценко

Бюджет: \$4,2 млн

Кассовые сборы: \$31 млн

Сайты: www.dozorfilm.ru

Нашествие блокбастеров российского производства, которое продолжается вот уже почти два года, началось по одной простой и очевидной причине: из госбюджета стали выделять серьезные деньги на поддержку кино. Инициатива эта была в высшей степени правильной и полезной — без первоначальных вливаний российские кинокомпании еще очень долго копошились бы в «ментах» и «антикиллерах». Теперь, когда наши фильмы начали соби-

«Гнев». Если не соблюдено хотя бы одно условие, получается «Домино». Если не соблюдены все условия, получается «Дневной дозор». Здешные спецэффекты не просто не к месту — они утомляют, а местами и вовсе раздражают. Особенно под совершенно неуместную тяжелую музыку.

Ну ладно, черт с ними, со спецэффектами. Уж все остальное-то должно быть на уровне — ведь главный российский блокбастер, как никак? Увы, увы и еще раз увы. Все, начиная с сюжета и заканчивая игрой последнего статиста, выполнено на тройку, порой и вовсе переходящей в твердую двойку. Не будем касаться литературных достоинств первоисточника, но в адаптированном киноварианте сюжет «Дневного дозора» как минимум неочевиден. Ущербна сама идея, а уж о



Актеры, похоже, в сюжет тоже не въехали (а некоторые из них даже открыто признавались в этом). Почти все, за вычетом Меньшова и местами Хабенского, играют так, что им впору присуждать коллективную премию «Золотая малина» — эдакий анти-«Оскар». Герои фильма ведут себя абсолютно неестественно: психуют по пустякам, дергаются и впадают в истерику там, где для этого нет никаких поводов. Через двадцать минут в компании с этими типами хочется только одного — медленно передушить их одного за другим.



В сухом остатке — несколько действительно смешных шуток (говорю без всякой иронии), пара удачных сцен (вроде первых десяти минут с Тамерланом) и всероссийский рекорд по кассовым сборам. На момент написания этой рецензии фильм собрал уже \$31 млн, и это явно не предел. Подобным результатам можно было бы только обрадоваться — но чему веселиться, если такие деньги собирают такие кинокартины?

Хотя... с другой стороны, если у нас есть приятный во всех отношениях «Турецкий гамбит», хорошая (с некоторыми оговорками) «9 рота» и более-менее приличный «Бой с тенью», значит, с отечественным кинематографом не все так плохо, как кажется.

P.S. Некоторое время назад один весьма известный в российской игровой индустрии селебрити (если не ошибаюсь, это был Сергей Орловский, глава Nival Interactive), рассказывая о госфинансировании кино, озвучил одну интересную мысль: если бы разработчикам игр выделялись деньги из бюджета, никто, конечно, не стал бы отказываться, но отрасли ничего хорошего это бы не дало (по аналогии и в кино). Как в воду глядел.

Резюме: Лучший способ с пользой для дела и для души потратить 2 часа 20 минут — не ходить на «Дневной дозор». С одной лишь поправкой: наше мнение не есть истина в последней инстанции, и если вам фильм понравился, то, возможно, в нем действительно что-то есть.

Оценка: ★★★★★

чувстве стиля

даже и говорить не приходится. Тем-

ные и Светлые Иные (одни из самых могущественных людей на планете!) ведут себя как заholустные сектанты, празднуют конец света под музыку Верки Сердючки в каких-то дешевых тошиловках (неужели в гостинице «Космос» не нашлось более пристойного ресторана?), а их руководство, похожее на оставшихся директоров советских предприятий средней руки, щеголяет в замызганных клетчатых рубашечках и кепочках «а-ля Лужков». Это у них такой своеобразный гламур?

Сценарий вихляет из стороны в сторону, то и дело путает сюжетные нити, а все, что надо было пояснить и разжевать, оставляет за кадром. Зачем Темным Иным понадобилось устраивать апокалипсис? Какой смысл было затевать кутерьму со сменой тел, если в сюжете это почти никак не использовалось? С какой такой радости генсеки Иных так быстро помирились в конце? Отмазка «читайте книгу и будет вам счастье» здесь неуместна — фильм должен быть самостоятельным художественным произведением, а не приложением к.

рять рекордные кассы, у кинокомпаний появились собственные средства и инвесторы, готовые вкладывать деньги в наше кино, — но государственная подпитка, похоже, так никуда и не делась. Индустрия вышла из комы, пришла в сознание и порывается встать на ноги, но ее по-прежнему держат подключенной к капельнице и аппарату искусственной вентиляции легких.

Результат не замедлил сказаться на самочувствии пациента. Реальный бюджет «Дневного дозора» намного больше заявленного (чем меньше заявишь, тем проще потом будет отчитываться), а осваивать такие суммы тоже надо уметь. Авторы «Дневного дозора» этого явно не умеют: что ни кадр — обязательно со спецэффектами (к месту и без), что ни драка — обязательно с замедлением (опять же к месту и без). Спецэффекты, светофильтры и рапид — инструменты очень тонкие, они хороши лишь тогда, когда их применяют к месту, в меру и со вкусом. Если соблюдены все три условия, получается

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2





Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

BloodRayne

Производство: Boll KG Productions
Прокатчик в России: Lizard Cinema Trade
Режиссер: Уве Болл
Продюсеры: Уве Болл, Дэн Кларк
Сценарий: Гиневра Тернер
Композиторы: Джеймс Ньютон Ховарт, Блейк Нили
В главных ролях: Кристанна Локен, Майкл Мэдсен, Мишель Родригес, Бен Кингсли
Бюджет: \$25 млн
Кассовые сборы: \$2,4 млн
Сайты: www.bloodrayne-themovie.com, www.bloodrayne-themovie.ru

Уве Болл — режиссер в высшей степени неординарный. Вот уже несколько лет он с маниакальной одержимостью собирает по сусекам права на экранизации всех сколько-нибудь заметных игр. В загребущие лапки Уве уже попали **House of the Dead** (2003), **Alone in the Dark** (2005), **BloodRayne** (2006), **Dungeon Siege** (сам фильм будет называться **In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale** и выйдет в этом году), **Far Cry** (2007), **Postal** (опять же 2007) и **Fear Effect** (2008). Широкая публика от фильмов новоявленной Лени Рифеншталь

сюжетно фильм является далеким-далеким приквелом первой части игры BloodRayne. Время и место классические — Румыния, XVIII век. Рейн — подневольная участница цирка уродов, которую используют для увеселения публики. Используют предельно жестоко: сначала ее руки окунают в воду (которая для вампира все равно что кислота) и показывают изумленным зевакам, а потом дают выпить крови животных — чтобы раны могли затянуться. В скором времени на след Рейн выходят представители организации Brimstone Society, охотящейся на вампиров, и предлагают сотрудничество (хотя поначалу они планировали ее просто убить). Девушка соглашается: и у Рейн, и у Brimstone Society вырос солидный зуб на Кагана, главу всех вампиров и ее ненаглядного папочку.

Сама Рейн выглядит просто-



Не менее жалко выглядит и все остальное. Мечи похожи на кое-как отесанные куски жести, лицейская братия весь фильм разгуливает со сложными минами («И как меня только угораздило вляпаться в такое #&\$%?!»), неумеренно пафосные диалоги зачитываются без малейшего намека на иронию, а сам



фильм выглядит настолько дешево, что его авторам посочувствовали бы даже создатели отечественных ТВ-сериалов. \$25 млн — не такая уж и маленькая сумма, на эти деньги можно снять не просто хорошее, а шикарное кино. Живой тому пример — сногшибательный «Ультрафиолет», на который потратили всего-то \$30 млн (кто не видел трейлеров — бегом в Сеть и качать, качать, качать!).

Вопрос о том, откуда Уве Болл берет деньги на все новые и новые ленты, долгое время занимал все прогрессивное человечество. Его фильмы не приносят ничего, кроме убытков, значит, дело нечисто. Некоторое время назад выяснилось, что так оно и есть: вплоть до 2006 года законодательство Германии предусматривало налоговые послабления тем компаниям, которые инвестировали деньги в кино (немецкое, разумеется). В нынешнем году эту лазейку прикроют. Что в таком случае станет с Уве, пока непонятно, но мы искренне (честное пионерское!) надеемся, что из кинематографа он не уйдет. Все-таки снимать фильмы из категории «так плохо, что даже хорошо» — тоже своего рода талант.

P.S. Отечественные прокатчики снова отличились — слово «dhampir» они перевели как «дрампир».

Резюме: Плохая экранизация, но восхитительный трэш. Уве Болл лучше кого бы то ни было усвоил смысл формулы «хуже трэша лучше нет».

Оценка: ★★★★★

напросто жалко. Главная героиня в исполнении **Кристанны Локен** (известная также, как «Терминатрикс») двигается, как мешок с картошкой, дерется, как выпускник школы для альтернативно одаренных толкиенистов, и дышит, как гиппопотам. Остальные актеры за вычетом **Уилла Сандерсона** (играет Дамастира, правую руку Кагана) дерутся ничуть не лучше. Но и упрекать их за это было бы несправедливо. По признанию самого Уве Болла, актеры узнали о существовании боевых сцен лишь за два дня до начала съемок, то есть времени на тренировки у них просто не было. Это наводит на две мысли: во-первых, сценарий они тоже получили за два дня до съемок, а во-вторых... никто из них не имел ни малейшего представления об игре. Кристанна Локен незамедлительно подтвердила наши подозрения: «Игры я не люблю (!) и в BloodRayne не играла (!!), только видела со стороны (!!!)». Какого же черта ее тогда вообще пригласили на главную роль? Игра — вовсе не то же самое, что фильм или книга, составить о ней представление можно, только поиграв самому.

плюется, заламывает руки, вскрывает вены и разве что с крыш не бросается, но предприимчивому немцу все нипочем. В народе уже давно утвердилось мнение, что ничего хорошего от Уве ждать не стоит и каждый его новый фильм может отличаться от предыдущего только в одну сторону — отрицательную. Однако, заглянув в топ-100 худших фильмов по версии посетителей главного киношного сайта www.imdb.com, мы были несколько ошарашены: вопреки устоявшемуся мнению, фильмы герра Болла раз от разу становятся только лучше. Смотрите сами: House of the Dead — 14 место, Alone in the Dark — 20-е, BloodRayne — 22-е. Кассовые сборы, однако, упрямо пытаются доказать обратное (House of the Dead собрал \$13,8 млн при бюджете в \$12 млн, Alone in the Dark — \$6,5 млн при бюджете в \$20 млн, BloodRayne — \$2,5 млн при бюджете в \$25 млн), но на то они и кассовые сборы — никогда не поймешь, как они «поведут» себя в следующий раз.

ПЕРВЫЙ КАНАЛ И ПЕРВАЯ ВИДЕОКОМПАНИЯ
ПРЕДСТАВЛЯЮТ СКОРО НА ВИДЕО И DVD

ДНЕВНОЙ ДОЗОР



РЕЖИССЕР-ПОСТАНОВЩИК ТИМУР БЕКМАМБЕТОВ АВТОРЫ СЦЕНАРИЯ СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО ТИМУР БЕКМАМБЕТОВ АЛЕКСАНДР ТАЛАЛ ОПЕРАТОР-ПОСТАНОВЩИК СЕРГЕЙ ТРОФИМОВ
КОМПОЗИТОР ЮРИЙ ПОТЕЕНКО ВЕДУЩИЕ ПРОДЮСЕРЫ АЛЕКСЕЙ КУБЛИЦКИЙ ВАЛЯ АВДЮШКО ПРОДЮСЕРЫ АНАТОЛИЙ МАКСИМОВ КОНСТАНТИН ЗРНСТ
ИСПОЛНИТЕЛИ ГЛАВНЫХ РОЛЕЙ КОНСТАНТИН ХАБЕНСКИЙ МАРИЯ ПОРОШИНА ВЛАДИМИР МЕНЬШОВ ГАЛИНА ТЮНИНА ВИКТОР ВЕРЖБИЦКИЙ ЖАННА ФРИСКЕ ДИМА МАРТЫНОВ
ВАЛЕРИЙ ЗОЛОТУХИН АЛЕКСЕЙ ЧАДОВ ГОША КУЦЕНКО ИГОРЬ ЛИФАНОВ НИКОЛАЙ ОЛЯЛИН МАРИЯ МИРОНОВА НУРЖУМАН ИХТЫМБАЕВ АЛЕКСЕЙ МАКЛАКОВ АЛЕКСАНДР
САМОЙЛЕНКО ЕГОР ДРОНОВ РИММА МАРКОВА АННА СЛЮ СЕРГЕЙ ТРОФИМОВ СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ АНТОН СТЕПАНЕНКО

2005 | РОССИЯ | ФЭНТЕЗИ | 140 МИН. | ПРОИЗВОДСТВО «КИНОКОМПАНИЯ ТАББАК», «БАЗЕЛЕВС-ПРОДАКШН» ПО ЗАКАЗУ ОАО «ПЕРВЫЙ КАНАЛ» | ©2005 ОАО «ПЕРВЫЙ КАНАЛ». ©2006 ЗАО «ОРТ-ВИДЕО».



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ПЕРВАЯ ВИДЕОКОМПАНИЯ», РОССИЯ, 127000, Г. МОСКВА, УЛ. АК. КОРОЛЕВА, Д. 12.
ТЕЛ. +7(495)617-7979, +7(495)617-7808, +7(495)617-7812. E-MAIL: 1VK@VIDEO.1TV.RU WEB: WWW.1VK.RU



INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Приветствую всех интернетчиков, веб-серферов, онлайн-ролевиков и просто забежавших на наш www-огонек. Сегодня в разделе «Интернет» вас ждет очень много сладкого. Внимательно следите, чтобы не переест: не глотайте все сразу, растягивайте удовольствие. В кустах технической части рубрики притаился материал, в легкой форме рассказывающий о технологии Wi-Fi: что это такое, как работает, как подключиться и для чего вообще нужен. Эдакий ликбез для тех, кто еще не в теме. Сразу за этой статьей следует стандартная подборка ссылок «Интересное в Сети», где рассказывается об интересных игровых, околоигровых и совсем не игровых сайтах и порталах.

Количество онлайн-игроков во всем мире и в частности в России неуклонно растет. И параллельно развивается наша рубрика «Игра в онлайн». В этом номере всех поклонников MMOG ждет две статьи: подробный обзор аддона для BF2 — *Battlefield 2: Special Forces* (краткий обзор был опубликован в прошлом номере журнала в рубрике R&S: Вердикт) и детальный FAQ по тому же BF2.

Оставайтесь с нами!

Алексей Макаренко

Европейская поисковая машина

Submit Search



Сегодня на рынке поисковых систем правят балом могучие западные бренды — **Yahoo** и **Google**. Шансов подобраться к этим титанам у других интернет-ищек практически нет. Разве что осторожно подкрасться, втихую ткнувшись за ляжку, а через некоторое время с досадой понять, что гиганты очень быстро зализывают раны (улучшают то, в чем их на каком-то этапе превосходят мелкие поисковики).

Но, похоже, в некотором отдаленном, но очень светлом будущем у чистокровных американцев **Yahoo** и **Google** появится достойный европейский противник. Большая группа программистов из Франции сделала предложение ничуть не меньшей группе кодеров из Германии и слилась с ними в едином творческом порыве создать мощнейшую поисковую машину, которая заткнет за пояс американских мамонтов.

Рабочее название нового поисковика (стартовать он должен в интернете приблизительно через полтора-два года) — **Quaero**. Разумеется, едва информация о новом сер-

висе просочилась в Сеть, как от недоумевающей публики сразу же посыпались вопросы. А как, собственно, какие-то там европейцы, ничем себя до этого не зарекомендовавшие, собираются задавить крупнейшие в мире поисковики? Немцы и французы в ответ только улыбаются и скромно сообщают, что... Quaero не будет поисковиком в привычном понимании этого слова. Со строил программистских доков отправится в плавание настоящий линкор для поиска, первичной обработки, перевода, распознавания и редактирования текста. Пользователь, зайдя на сайт, сможет «проделать с текстом все операции, какие только ему могут понадобиться: найти нужную информацию на множестве языков мира, адаптировать ее для своих нужд и получить готовый файл для распечатки и использования вне интернета».

Звучит более чем заманчиво. Похоже, европейцы собираются полностью перевернуть представление рядовых интернетчиков о поисковых машинах. Конечно, под такой масштабный проект нужны средства. В числе спонсоров поисковика замечены совсем не маленькие компании: **Deutsche Telekom**, **Thomson**, **France Telecom**. Ко всему прочему, президент Франции **Жак Ширак** открыто заявил, что будет всячески способствовать выходу своего государства и всего Европейского союза на рынок передовых интернет-технологий. Можно надеяться, что проект не канет в Лету, а действительно станет новой вехой в развитии поисковых систем.

Новый Админ.RU

У отечественного домена первого уровня (**.RU**) поменялась администрация. После переговоров между **Российским научно-исследовательским институтом развития общественных сетей** (РосНИИРОС) и **Координационным центром национального домена сети Интернет** администратором стал Координационный центр, РосНИИРОС же выступит в роли техцентра. Изменения вступили в силу с января текущего года, так что, владельцы сайтов, будьте в курсе.



Интернетчики России

В том, что Россия все сильнее и сильнее запутывается в Мировой паутине, никто в общем-то и не сомневался. Но вот точные цифры — сколько всего среди россиян интернетчиков — были мало кому известны. Одни агентства называют цифру в 5 млн постоянных пользователей, другие — чуть ли не 50 млн. Истина, как водится, посередине.

По сообщению **Леонида Реймана** (министра информационных технологий), в нынешнем году число пользователей Сети достигнет 22 млн человек. Прирост по сравнению с прошлым годом составил около 19%, и это наглядно показывает, что увеличивается не только абсолютное число пользователей Сети, но и темпы их прироста (в период с 2004 по 2005 годы прирост составлял около 16%). Цифры похожи на правду, в отличие от уверений большинства других «исследователей» и «пророков».

Веб-дедовщина

Давным-давно провозгласив себя страной запредельных свобод и возможностей, США тем не менее не торопится во всем соответствовать своему собственному лозунгу. Количество рамок, запретов и ограничений неуклонно растет. В особенности это касается армии: от прав человека, ушедшего на военную службу, остается только название. Недавно было принято еще одно весьма забавное ограничение, наглядно показывающее, сколько на самом деле свобод у военного в США.

Ни для кого не секрет, что многие американские солдаты имеют доступ к Сети. Еще меньший секрет, что у многих есть свои сайты и блоги (например, на www.livejournal.com). И было бы удивительно, если бы на их страницах солдаты не писали о своей службе. О своих проблемах и своих новостях. Солдаты и писали до недавнего времени. Но неожиданно командование забеспокоилось — а не утекает ли таким образом через интернет какая-то секретная информация. На оперативном просторе была проведена рекогносцировка, результаты которой доложили командованию. Командование пришло в ужас, когда узнало, что на самом деле иногда пишут простые служаки на своих интернет-страничках. Начальников чуть ли не матом обкладывают, о дедовщине пишут, мысли крамольного содержания распространяют. Добило же военное руководство то, что в нескольких блогах была обнаружена достоверная информация о военных действиях в Ираке от тамошних солдат (из интернет-кафе, которые есть во многих иракских городах и которые работают, даже когда в город введены войска).

Быстро сообразив, что дальше так продолжаться не может и что простые граждане могут вспылать праведным гневом, если правда будет излишне оголена рядовыми через интернет, командование приняло ряд правил. Теперь вся информация перед публикацией в Сети должна проходить через несколько цензорских служб, и только если они не найдут в



тексте и фотографиях ничего такого, что может опорочить честь вооруженных сил США, материал может быть опубликован. Несколько военнослужащих уже были понижены в звании за размещение в Сети текстов, где содержались, скажем так, не самые лестные отзывы об их командирах.

Школьная интернетизация

Несмотря на то что глобальная интернетизация всей Руси в большей степени затрагивает различные предприятия и отдельных граждан, система образования тоже всячески пытается «обеспечить интернетом» своих подопечных. ADSL и выделенки тянут в крупнейшие вузы страны, в школах обустраиваются интернет-классы.

Крайне интересной информацией поделился с прессой **Андрей Фурсенко**, министр науки и

образования РФ. С его слов, к 2007 году все школы России будут иметь выход в интернет. Задача, на наш взгляд, крайне непростая, но вполне реализуемая, если учесть, что огромное количество довузовских учебных заведений уже оснащено соответствующим оборудованием. Дело за малым — протянуть в них Сеть.

Контроль над паутиной

Кто и как будет контролировать интернет-пространство в ближайшем будущем? Кто будет определять правила введения доменных имен и перераспределять уже существующие? Многие полагают, что ситуация вряд ли изменится и основные руководящие ниточки будут сосредоточены в цепких лапах **ICANN**. Организация Объединенных Наций не согласна с таким положением вещей.

Первая ласточка грядущих перемен зале-

тела в интернет-форточку еще в прошлом году на Всемирном заседании по вопросам информационных технологий (**WSIS**). Тогда же было принято решение, что необходимо создать самостоятельную международную организацию по управлению интернет-пространством (было даже предложено предварительное название — **IGF, Internet Governance Forum**). И вот теперь, в конце февраля этого года, в Женеве состоится совещание, где будет обсуждаться создание организации, которая бы управляла всей Мировой паутиной. Возможно, когда вы читаете эти строки, конференция уже закончится.

Как в дальнейшем будут складываться отношения «Форума» и **ICANN**, пока не ясно. Либо они вместе будут заниматься управляющими функциями, распределив их между собой, либо руководящие функции сохранятся только за одной организацией... Скорее всего, эти вопросы будут решены уже в этом году, поэтому мы продолжаем внимательно следить за развитием событий — и как только появится какая-то ясность, немедленно расскажем вам.

Раскрутка через Google



Ни для кого не секрет, что поисковые системы приносят немало денег своим создателям. Действительно, было бы странно думать, что кто-то раскрутил и теперь поддерживает такие могучие сервисы за здорово живешь. Деньги приносит реклама, статьи, тематические топы и, в частности, система обновляемых редиректов.

Хочет, скажем, какой-нибудь бизнесмен раскрутить через интернет свой бизнес. Платит денежку **Google** (которые размещают на одной из главных страничек своего поисковика текстовое сообщение) и ждет, когда же на его веб-сайт с рекламой новейшей модели подгузников повышенной мягкости, способных впитать пять литров жидкости (ну, к примеру), толпами повалит народ.

Шутки шутками, но такой несложный ход порой позволяет поднять безнадежный, казалось бы, бизнес. Но с недавних пор начинающих (да и вполне продвинутых) коммерсантов начало беспокоить положение вещей на фронтах редирект-системы. Слишком многие, заплатив деньги, не получили желаемого «отката». Клиент, что называется, не идет. И, разумеется, неспроста. Оказалось, что во всем виноваты хитрые конкуренты товарищей бизнесменов, которые за небольшие деньги нанимали хакеров, а те в свою очередь чуть правили скрипты — и вот уже редирект ведет не на сайт горе-бизнесмена, а на веб-портал его конкурента, у которого памперсы похуже, но подороже.

Google быстро поняла расчет конкурентов и в самом ближайшем будущем собирается наладить новую систему редирект-сообщений. Вероятно, за правильностью ссылок будет следить целый отдел, все попытки изменить их извне будут отслеживаться, а виновные по возможности вылавливаться и показательно наказываться. Но вот незадача — расценки на редиректы из-за этого немного подрастут. ■



ЭРА Wi-Fi

Интернет-технологии не стоят на месте. Казалось бы, еще вчера для всего мира было нормой путешествовать по Сети через жиденькое диалап-соединение, а сегодня уже не всякая выделенная линия удовлетворит требования взыскательного пользователя, не каждый ADSL обеспечит желаемый накал в трафикоемких онлайн-играх. А ведь хочется еще и обоев гига на три в месяц выкачивать, да чтобы еще и бесплатно. А еще музыка, фильмы (разумеется, самые бесплатные)... Голова идет кругом.

И тут встает проблема выбора. К нам в редакцию на ящик internet@igromania.ru постоянно приходят вопросы: что за зверь такой этот Wi-Fi? Вроде бы все про него слышали, все как-то приблизительно да около знают, что это «про интернет», и что это «может быть бесплатно», и что это «наверное, быстро».

Все верно. Wi-Fi — это про интернет, местами вполне бесплатно и регулярно ого-го как быстро. Но чтобы у вас больше не возникало таких подозрительных вопросов (ну и просто в общеобразовательных целях), мы и решили написать эту статью.

Что за страшный зверь?

Wi-Fi — сокращение от **Wireless Fidelity**, что на русский, если поднапрячься, можно перевести как «беспроводная передача данных». По сути же Wi-Fi представляет собой не что иное, как некую группу стандартов, специально разработанных **IEEE** (Институт инженерии, электротехники и электроники) для передачи цифровой информации при помощи радиоканалов. Технологи этого института разра-

НАДЕЖНОСТЬ И РАССТОЯНИЕ



Хот-спот (точка доступа к Wi-Fi) обычно действует на относительно небольшом расстоянии. Нормальный радиосигнал обычно бывает лишь в пределах 300 метров от точки доступа, а чаще — 50-150. Для ресторана или кафе — более чем достаточно, но как насчет того, чтобы построить на основе небольших хот-спотов целую сеть? Это вполне возможно. Для увеличения зоны покрытия используют так называемые **репитеры** или **повторители** (от английского «repeaters»). Они подхватывают затухающий Wi-Fi-сигнал и транслируют его дальше с силой, аналогичной исходящему с хот-спота сигналу. При помощи повторителей можно (теоретически) создать огромную зону Wi-Fi-охвата.

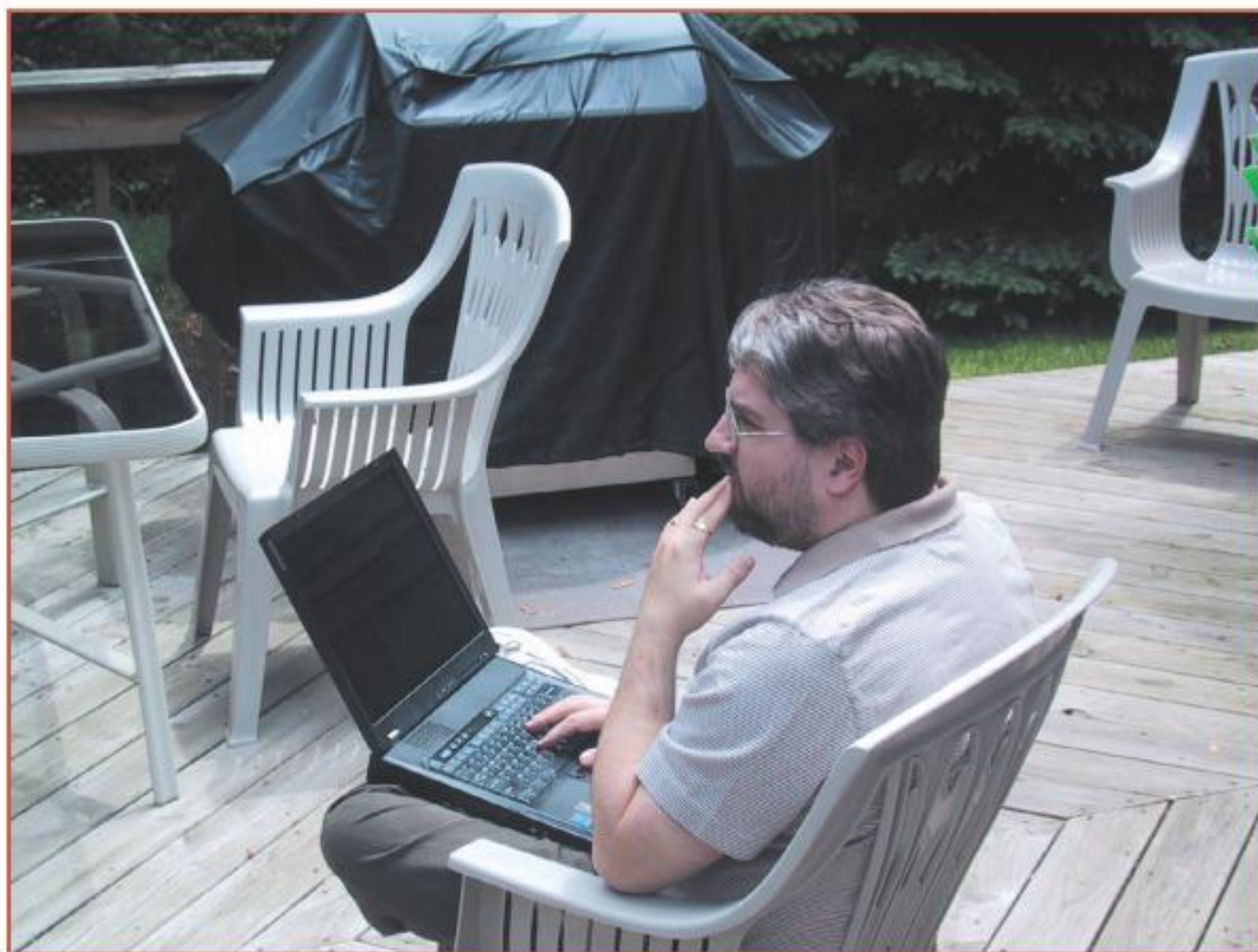
Если в каком-то учреждении или, например, доме, где вы проживаете, есть несколько локальных Wi-Fi-сетей, но друг до друга они, что называется, не дотягиваются (расстояния слишком большие), проще поставить не повторитель, а **мост**. Это устройство обеспечивает связь между двумя (и более) Wi-Fi-сетями.

ботали немало других беспроводных стандартов передачи данных, но именно Wi-Fi глубоко вошел в мир интернет-устройств и накрепко засел там — в ближайшие годы выковырять его из веб-технологий вряд ли у кого-то получится. Уж больно хорош.

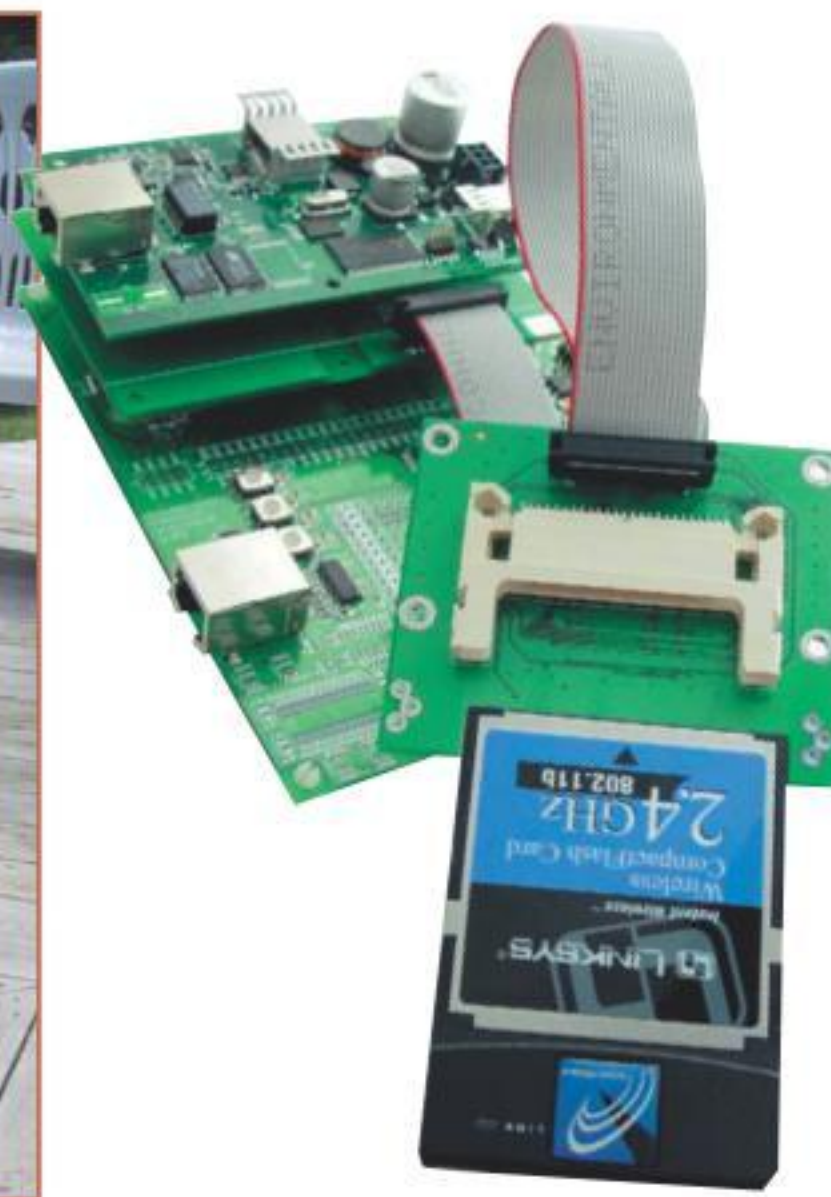
Изначально технология Wi-Fi задумывалась только для налаживания высокоскоростных локальных сетей, но довольно быстро экономисты смекнули, что стоит прикрутить Wi-Fi к интернету, на рынке появится конкурент для других широкополосных каналов — выделенок и ADSL. Сказано — сделано. И если на уровне домашних компьютеров Wi-Fi пока используют в основном для создания небольших

локалок (для выхода в интернет технология оказалась не слишком удобной — зона охвата одной Wi-Fi-точки не превышает 300 метров), то для массового пользователя он стал настоящей манной небесной.

Судите сами. Достаточно поставить в каком-нибудь общественном месте (неважно, будет это ресторан, гостиница, аэропорт или торговый центр) точку-передатчик, и вот уже любой посетитель может спокойно выходить в интернет со своего ноутбука, КПК, PSP или Nintendo DS. Учитывая, что количество устройств, оборудованных Wi-Fi, неуклонно растет, перспективы открываются головокружительные.



Обилие людей с ноутбуками на коленях — верный признак бесплатного хот-спота.



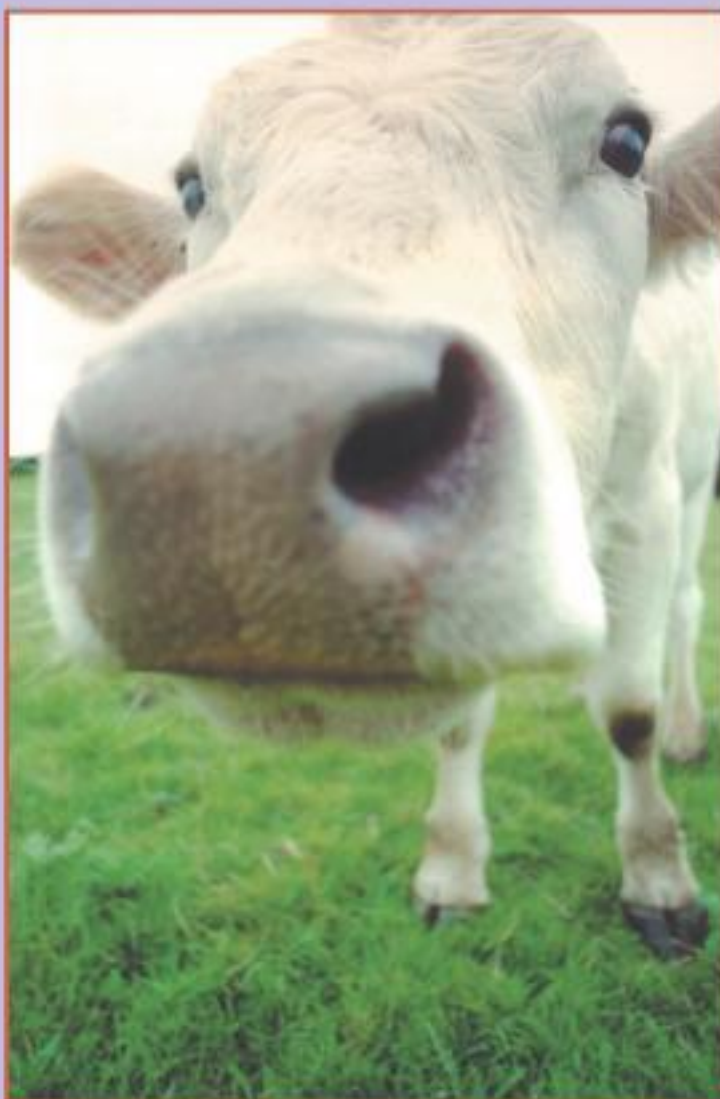
Недорогая внутренняя Wi-Fi-карточка.

ЗАЩИТА ОТ ВЗЛОМА

Учитывая, что доступ ко многим точкам Wi-Fi не регламентирован (какая уж тут регламентация, если многие хот-споты бесплатны), да еще и строгого отсека сигнала по расстоянию не предусмотрено, возникает логичный вопрос: а насколько это надежно? Не пошаливают ли хакеры? Одно дело бесплатные точки (там взламывать нечего), другое дело платные. Неприятно подключиться в каком-нибудь кафе с помегабайтной тарификацией и получить с итоговым счетом за обед чек на тысячу долларов за 20 мегабайт порно, скачанных Васей Пупкиным из-за угла этой самой кафешки через ваш аккаунт.

Такое и правда бывает, но подобные случаи единичны. Безопасность радиосетей обеспечивается за счет протоколов **WEP** и **WPA**, в которых оператор может задавать 64- или даже 128-битный ключ доступа. Плюс дополнительно задается частота работы Wi-Fi-передатчика, которая сообщается вашему компьютеру вместе с кодом доступа (хотя эта защита куда менее надежна, чем ключ: просканировать даже достаточно широкий радиодиапазон не так сложно). Кроме того, на большинстве хот-спотов сейчас используется технология **Direct Sequence Spread Spectrum**, отслеживающая любые искажения на транслируемой радиоволне и отсекающая их.

Что касается безопасности технологии Wi-Fi для организма человека, то, как и любой другой радиосигнал, Wi-Fi-сигнал совершенно безопасен. В Шотландии даже проводили специальное испытание — на... коровах. Жалоб со стороны крупного рогатого скота на Wi-Fi-технологии за все время испытания не поступало.



Это сладкое слово «ХОТ-СПОТ»

Что же нужно, чтобы подключиться к Сети посредством Wi-Fi? Не ходить же с ноутбуком или наладонником, трясая ими, словно шаманским бубном, и приговаривая: «*Wi-Fi, хахатумба-ба-ба, подключи меня к интернету*»? Как мы уже разобрались, для начала надо иметь ноутбук, наладонник, сотовый телефон или любой другой агрегат, оборудованный Wi-Fi. Загляните в документацию — если там упоминается стандарт **IEEE 802.11**, значит, все в порядке. Если же ваше устройство не оборудовано Wi-Fi, можно купить Wi-Fi-карточку или внешний приемник, подключаемый чаще всего через USB-порт.

Теперь, когда вы уверены, что Wi-Fi-приемник у вас имеется, ищите **ХОТ-СПОТ** — место, где действует передатчик Wi-Fi-сигнала. Как мы с вами уже разобрались, обычно это гостиницы, вокзалы, кафе и рестораны, владельцы которых своевременно озаботились подключить свое заведение к передовой технологии.

Когда ваш компьютер с Wi-Fi-приемником окажется в зоне хот-спота, связь установится автоматически. Можно запускать браузер и выходить в интернет. Скорость зависит от хот-спота и может колебаться от 256 кбит/с до 10 Мбит/сек.

Бесплатно ли?

И в завершение давайте разберемся, во сколько обойдется Wi-Fi. В Европе и США, где шагу нельзя ступить, чтобы не попасть в зону, покрываемую радиосигналом Wi-Fi (по крайней мере, в крупных городах), операторы активно конкурируют и постоянно снижают цены на подключение. Но при этом найти хот-спот с бесплатным доступом там не так просто. На постсоветских же просторах технология пока лишь проходит обкатку, точки с нормальной скоростью можно найти только в больших городах (да и то побегать придется). Зато у нас много хот-спотов,

функционирующих в тестовом режиме и потому полностью бесплатных. Верный признак быстрого бесплатного хот-спота — куча автомобилей, в которых сидят люди с ноутбуками на коленях и красными глазами.

Если хот-спот прошел тестирование и функционирует на платной основе (чтобы подключиться, надо купить у оператора хот-спота

карточку доступа), то цены тоже очень сильно различаются. Иногда применяется повременная оплата, иногда — помегабайтная. Разброс цен — от 30 рублей в час за безлимит (в течение этого часа) до 10 рублей за мегабайт (это, конечно, очень дорого).

■ ■ ■

Вот такой зверь этот Wi-Fi. В маленьких городах и весях он пока, увы, не подспорье для диалапа или выделенок, а вот в крупных городах — при наличии у вас ноутбука и, например, автомобиля (летом можно и просто на скамеечке посидеть) — серфить по Сети на очень приличной скорости вполне можно. И, главное, даром. Со временем (а количество хот-спотов по всей России постоянно увеличивается) зона покрытия разрастется и подключаться к интернету по Wi-Fi будет еще проще.

Ну а пока приводим краткий список бесплатных точек доступа к интернету по Wi-Fi, которыми мы, сотрудники «Игромании», регулярно пользуемся. Поскольку мы живем в Москве, речь идет только о столице. Те, кто живет в других городах, легко могут найти информацию о своих местных хот-спотах через интернет. Бесплатных Wi-Fi-точек много в Санкт-Петербурге, Новосибирске, Одессе, Киеве, Краснодаре, Нижнем Новгороде и Самаре. А вот краткий список московских хот-спотов:

- Тверская-Ямская, д. 2/1, «Американ гриль-бар»;
- Большая Дмитровка, д. 5/6 (стр. 5), кафе «Кетама»;
- Лубянский проезд, д. 7, ресторан «Туннель»;
- Кутузовский проспект, д. 4/2, ресторан «Пиноккио»;
- Настасьинский переулок, д. 2, центр «Кодак-Киномир»;
- Братиславская, д. 16/1, интернет-кафе «Эпицентр». ■



Большинство современных наладонников оснащены Wi-Fi-приемниками.

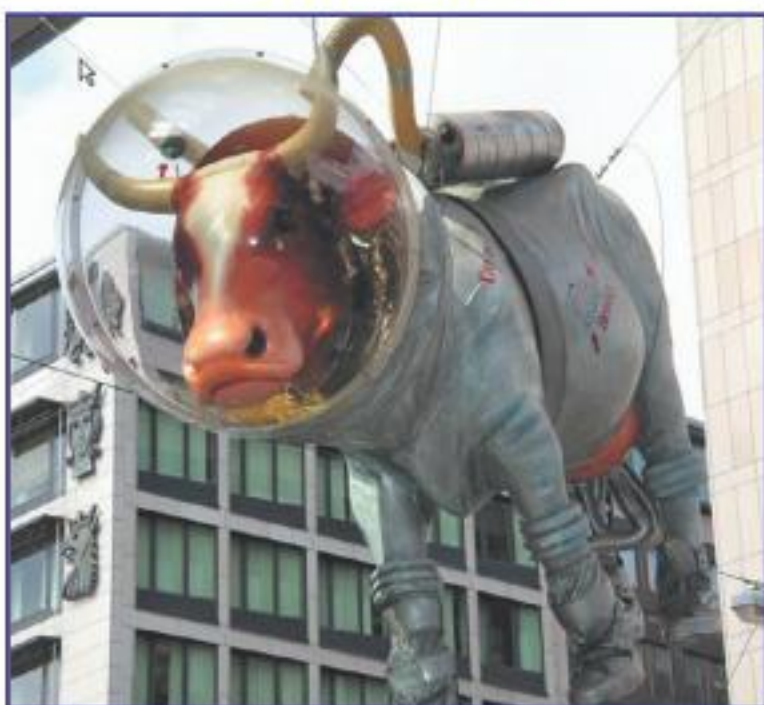


Wi-Fi-BaseStation — передающая станция для создания локальных компьютерных радиосетей.

Интересное в Сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.log-in.ru

Портал необычного, экстраординарного, вопиющего и даже, не побоимся этого слова, ненормального. Многочисленные головоломки, загадки, онлайн-игры, выворачивающие мозг наизнанку тесты, поражающие воображение (и другие участки сознания) фотографии. Чего стоит одна только подборка необычных памятников...

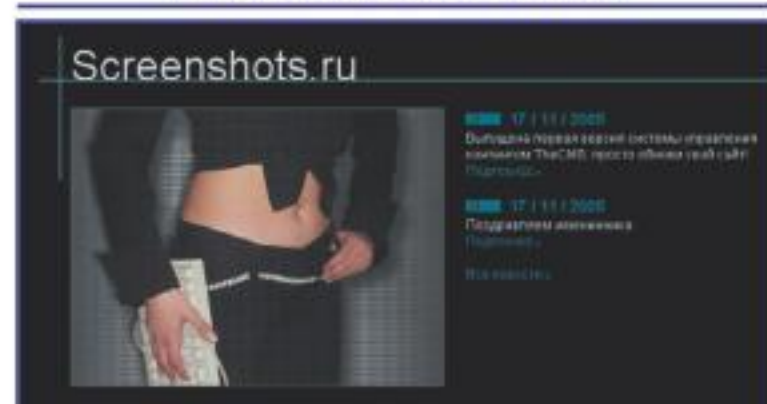
www.nationalgeographic.com/printaposter

Сам по себе сайт Национального географического общества (**National Geographic**) знаком многим. Тут можно узнать самые актуальные новости со всего мира, подписаться на несколько журналов, заказать фильмы о природе и различных аспектах жизни человека. Но недавно здесь открылся еще один крайне интересный для любого пользователя раздел постеров. Совершенно бесплатно каждый смертный и бессмертный может скачать картинки природы в отличном качестве и украсить ими свой рабочий стол.

<http://gif.fpn.hu>

Кто-то старательно рисует себе аватарки для форумов, конференций и блогов в «Фотошопе». Кто-то внимательно изучает векторные графические редакторы и творит в них изображения для юзерпиков, чтобы иметь возможность масштабировать картинку под любой формат. Те,

у кого руки пока произрастают из мест, далеких от плечевых суставов, просят друзей и знакомых нарисовать им красочное изображение. Ну, а кто-то выходит на просторы интернета и находит там подходящий аватар. На данном сайте собрано несколько сотен потрясающих анимированных (формат GIF) картинок. Большинство из них можно использовать в качестве аватаров.

www.screenshots.ru

Скриншот — это изображение экрана, снятое при помощи специализированной программы или кнопки **Print Screen**, а затем сохраненное в любом графическом редакторе. Например, оформление статей «Игромании» больше чем наполовину составлено из скриншотов. Они же используются для оформления многих сайтов. Но как насчет того, чтобы скриншоты стали темой сайта? Не какие-то тематические скриншоты, а просто как факт.

Тем не менее сайт **Screenshots.Ru** именно этим и занимается — собирает под своим широким крылом всех, кто хочет и может снимать интересные скриншоты и регулярно размещать их на сайте. Коллекция уже достаточно большая, в ней много красивых, загадочных, необычных и просто веселых картинок. Присоединяйтесь!

www.toongu.ru/dogs

Улица Собачья, дом 1. Что за кошмарный адрес? Не удивляйтесь, в реальных городах улицу с таким названием вряд ли встретишь (хотя кто знает), а вот на страницах интернета — очень даже. По этому адресу в Сети расположен огромный дом — небоскреб собак. В нем уже больше сотни этажей, и на каждом из них проживает ровно одна милая псинка.

Суть сего сюрреалистического действа проста: каждый желающий может нарисовать собакевича (ваше авторство — обязательное условие), разместить его на начальном этаже, а дальше все дело за посетителями сайта. Легким мановением мышки они могут угостить вашу собаку косточкой, и тогда рейтинг бобика повысится, а могут запустить в лучше-

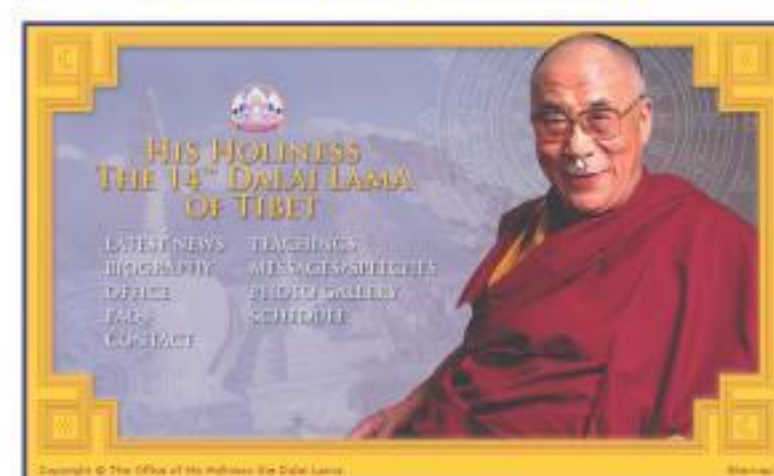
го друга человека, и это откинет вашу работу на ступеньку вниз. По истечении некоторого промежутка времени собака, оказавшаяся на верхнем этаже, получит приз. Точнее, не собака, а автор рисунка.

www.mrandmrswhetley.co.uk/saintj.html

Кого-то природа наделила стопроцентным слухом. У кого-то процентный показатель не так хорош. А к кому-то и вовсе в материнскую утробу прокрался коварный бурый мишка и как следует потоптался на зачатках слухового аппарата. Впрочем, вне зависимости от вашей музыкальной одаренности, подпевать котяткам вы можете. У них со слухом тоже не очень, но они берут массовостью и творческим подходом к вопросу звукоизвлечения.

www.mazaika.com

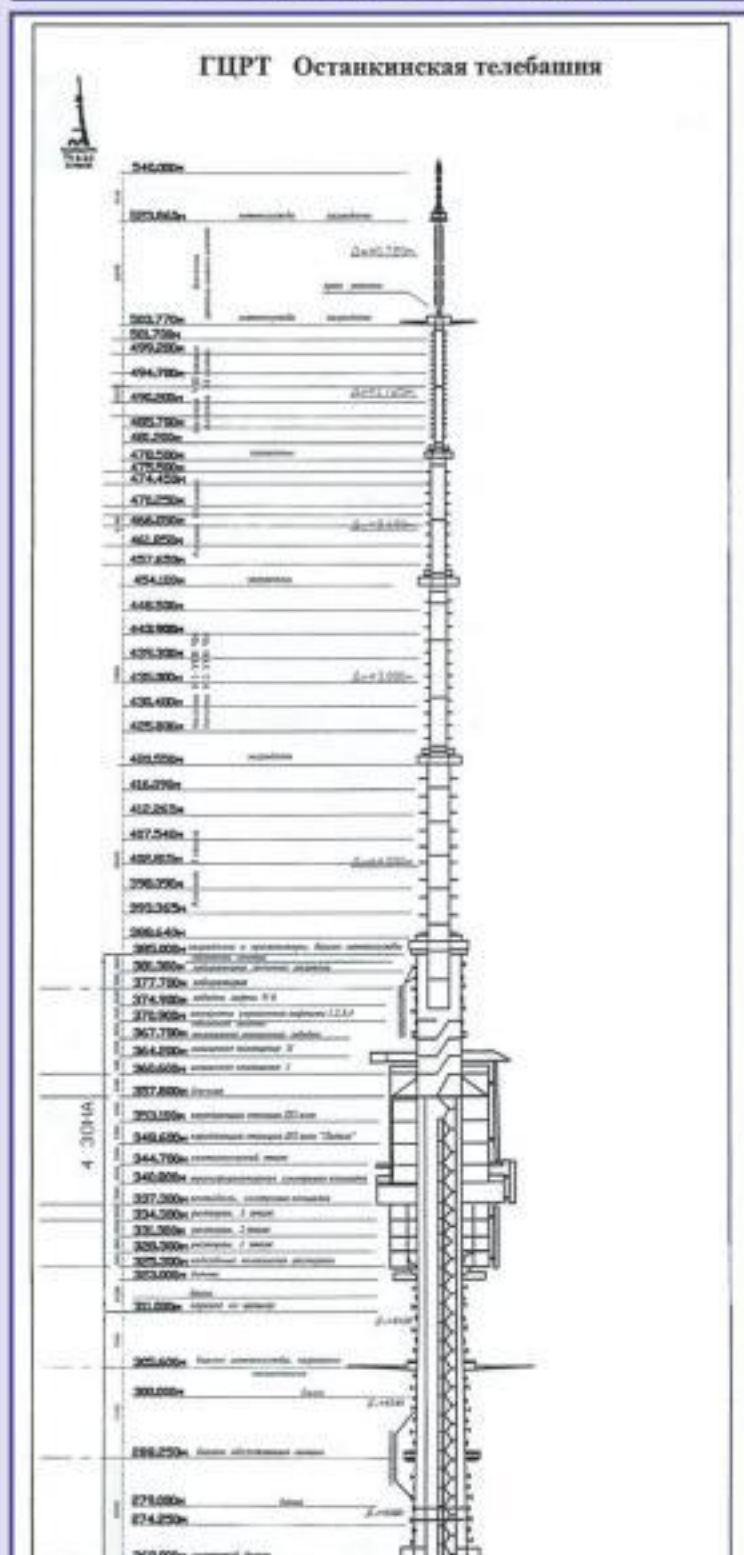
Сайт, посвященный необычному ASCII-арту, старинным картинкам и открыткам из самых разных стран мира. Склонным к ностальгии товарищам настоятельно рекомендуем забежать по прямой ссылке www.mazaika.com/postcard/aerospace0.htm, где собрано множество старинных советских новогодних открыток.

www.dalailama.com

Онлайн-резиденция Далай-ламы. Биография, фотографии, основы учения. Если даже вы не знаете английского, страничку просто необходимо посетить, чтобы оценить необычность и качество дизайна.

ФЛЭШ-ИГРЫ

www.radioscanner.ru/info/radio/aa/tower.jpg



Останкинская телебашня в разрезе. Аккуратный, но, к сожалению, несколько схематический распил в сагиттальной плоскости самого высокого здания нашей страны государства.

www.turnofftheinternet.com



Сайт для тех, кто понял, что интернет — это зло. Что интересные ссылки развращают. Что от XXX-сайтов никуда не деться. Что спам прокрался повсюду. Что электронная почта разлагает клетки головного мозга. Что онлайн-игры снижают остроту ума и отупляют. Кнопка выключения интернета! Просто нажмите ее, и все закончится...

www.humanclock.com



Крайне необычные интернет-часы. Каждую минуту картинка меняется. Разглядывать галерею можно до бесконечности.

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести его краткое описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

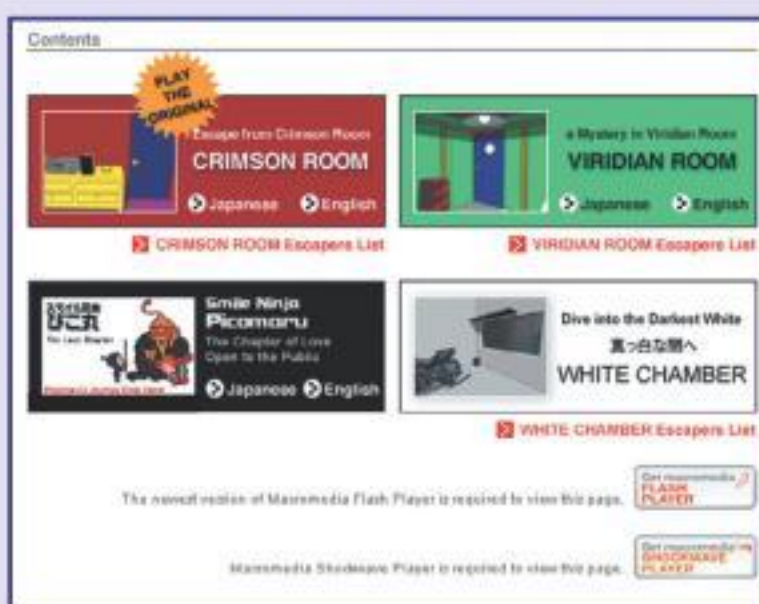
Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никакого XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.gamedesign.jp/flash/tennis/tennis.html



Крайне приятный онлайн-теннис. Графика несколько условна и мультяшна, зато накал игры и динамика совсем не шуточные.

www.fasco-csc.com/index_e.php



Сайт, на котором собрано сразу несколько высококачественных квестов-комнат. Всем поклонникам этого набирающего популярность жанра всячески рекомендуем.

www.skivedomain.com/bp

Одна из лучших трехмерных браузерных гонок. Участвуем в ралли Париж-Дакар. Чтобы в самый неподходящий момент машина не встала посередине пересеченной местности, во время езды собираем канистры с топливом British Petroleum. Для адекватной работы игры необходим плагин Shockwave (скачива-



ется бесплатно с официального сайта — www.macromedia.com).

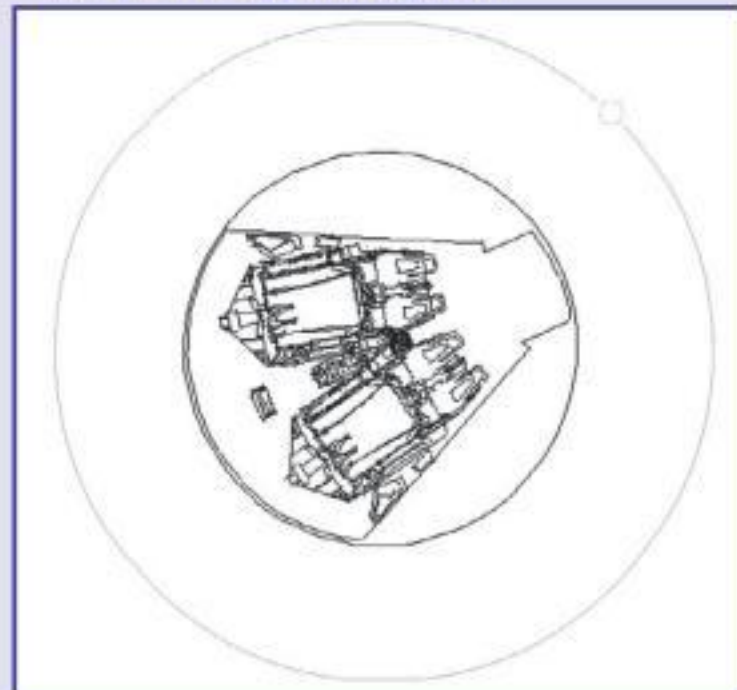
www.ferryhalim.com/orisinal/g3/crab.htm



Совершенно безбашенная аркада. Действо происходит на солнечном пляже. Вы — маленький карапуз мужского пола, уверенно перемещающийся по береговой линии и отстреливающий маленьких красных крабов при помощи шарика на резинке. Чтобы уничтожить одного ракообразного, нужно несколько раз метко попасть по нему своим импровизированным орудием возмездия. И все бы ничего, вот только то слева, то справа постоянно так некстати выкатываются различные предметы — мячи, кокосы и прочая мишура, — мешающие сводить на нет поголовье крабов. Через предметы нужно перепрыгивать, а крабы в этот момент разбегаются в разные стороны.

Периодически на пляж выбрасывается ударная доза бонусов, за получив которые (сбив мячиком на резинке), можно продлить время игры или усилить удар крабодробящего оружия.

www.insertsilence.com



Не совсем игра, но и не совсем не игра. Просто крайне необычная интерактивная страничка. Нажимая серию кнопок, вы можете управлять векторным рисунком внутри белого круга. Действо происходит под психоделическую музыку. Идеально подходит для медитации или просто чтобы расслабиться после работы.

Мир фантастики

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
В МАРТЕ 2006



МИРЫ НИКА ПЕРУМОВА

НОВАЯ РУБРИКА
О ВСЕЛЕННОЙ
УПОРЯДОЧЕННОГО

НА ПОСТЕРЕ —
КАРТА ЭВИАЛА
РАБОТЫ ВЛАДИМИРА БОНДАРЯ

БРАТА МИРОВ

ПАРОВЫЕ МАШИНЫ И МАГИЯ

СТИМПАНК

КЛАССИКИ

ЖЮЛЬ ВЕРН

ДЕТИ КАПИТАНА НЕМО

БЕСТИАРИЙ

РУСАЛКИ

СИДЯЩИЕ НА ВЕТВЯХ

ЕСЛИ БЫ

СЕКРЕТ БЕССМЕРТИЯ

ТАЙНОЕ ЗНАНИЕ ИЗБРАННЫХ

ИГРОВОЙ КЛУБ

РИЧАРД ГАРФИЛД

САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР
В МИРЕ, СОЗДАТЕЛЬ «MAGIC:
THE GATHERING» ДАЕТ ИНТЕРВЬЮ
«МИРУ ФАНТАСТИКИ»

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»
В МАРТЕ 2006

ЗНАМЕНИТЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ГОРЕЦ 2

(HIGHLANDER 2:
THE QUICKENING, 1991)

В РОЛЯХ: Кристоф Ламбер,
Шон Коннери и Майкл Айронсайд

Редакция может перенести анонсированные материалы
в один из последующих номеров журнала.



ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Метаморфоза Mourning



Крайне необычная ситуация сложилась с онлайн-ролевой игрой **Mourning** от **Quad Software** и **NewroSoft Research & Development**. Игра стартовала еще 5 мая 2005 года, но неожиданно была закрыта, оперативно переименована в **Age of Mourning** и отправлена на доработку. Разработчики неохотно комментируют случившееся: известно, что концепция игры оказалась не слишком удачной, ожидаемых дивидендов она не принесла, поэтому ее решили в кратчайшие сроки переделать процентов на пятьдесят.

Mourning (а теперь уже **Age of Mourning**) с самого начала позиционировалась как игра для корифеев жанра, игроков, которые переиграли во множество MMORPG и хотят чего-то новенького. Персонажи в **Age of Mourning** не просто растут в уровнях, а живут почти настоящей человеческой жизнью — начинают желторотыми юнцами и заканчивают под крышкой гроба, предварительно передав свое состояние по наследству своему наследнику, который выдается игроку в момент гибели его предыдущего героя.

Игроки, уже купившие игру, возмутились, но их быстро успокоили, пообещав целых полгода бесплатной игры. С нетерпением ждем дальнейшего развития событий — очень уж интересно узнать, как в конечном итоге будет выглядеть эта крайне необычная и теоретически очень перспективная игра.

Милости просим в баню

Многие разработчики онлайн-игр регулярно проводят чистки среди своих подписчиков. Играешь ты себе в какую-нибудь **Guild Wars** или **EverQuest II**, горя не знаешь, хабаром из-под полы приторговываешь, а тут — бац! — и твой аккаунт вдруг удаляют. Бьешь в набат, звонишь по международной службе поддержки, шлешь гневные письма, затем начинаешь молить о пощаде... Но все тщетно. Администрация преследует свои цели: наказывая зло, облегчает нагрузки на сервера, а иногда еще и заставляет нерадивых игроков выкладывать кровно заработанные за новую коробочку с игрой.

Но сколько аккаунтов можно обнулить за один раз? Ну, пару сотен. Ну, тысячу! **Blizzard**, похоже, решила поставить рекорд по количеству банов за раз. Единим махом они отправили в «баню» около трех тысяч европейских аккаунтов **World of Warcraft**. Игроки в ярости, администрация хитро улыбается, и только самые честные игроки радуются — читеров, кидал, толкачей и прочей шушеры в мире игры заметно поубавилось...

Онлайновая RPG по лицензии Marvel

Крайне приятная новость для всех поклонников комиксов **Marvel** и онлайн-игр RPG. Теперь уже достоверно известно, что компания **Sigil Games Online**, которая находится под патронажем **Sony Online Entertainment** (основана сотрудниками SOE), активно работает над новой MMORPG с героями **Marvel**. Заказчиком (официально это пока еще не

объявлено) выступила **Vivendi Universal Games** — ей принадлежат права на создание компьютерных игр по мотивам марвеловских комиксов, в частности с участием Человека-паука, Халка и Людей-Икс.

Учитывая, что сейчас **Sigil Games Online** активно трудятся над другим онлайн-проектом (**Vanguard: Saga of Heroes**), игру по комиксам мы увидим еще нескоро: большинство онлайн-изданий предполагает, что она появится не раньше 2007 года. Ну а мы все же не будем заниматься досужими домыслами, а подождем официального анонса.



Acclaim возвращается

Легендарная компания **Acclaim** обанкротилась еще в сентябре прошлого года. Надежд на возрождение бренда практически не было. Из **Exclaim** (основанной исполнительным директором **Acclaim**) и **SilverBack Studios** (состоящей из бывших сотрудников **Acclaim**) «наследников» не получилось.

Но, похоже, возрождение все же возможно. Известный игрок-разработчик **Говард Маркс** (**Howard Marks**) купил бренд **Acclaim** за \$100 000 и в самом ближайшем будущем собирается использовать его при создании... онлайн-игр, рассчитанных на казуалов. Именно в этой сфере игрового бизнеса новая **Acclaim** собирается завоевывать почет и славу. Для начала (чтобы опробовать свои силы) **Говард** собирается адаптировать для США и Европы ряд популярных в Корее и Японии онлайн-игр RPG (в частности — **B.O.U.T.**).

Смерть в онлайн

За что только люди не гибнут. За металл, за свободу, за правду. Но вот зачем гибнуть за онлайн-развлечения, не совсем понятно. Тем не менее несколько человек уже отправились на небеса из-за пристрастия к MMORPG. Кто-то потерял работу проводника в онлайн-вселенной и выбросился с горя из окна, кому-то пустили пулю в лоб, чтобы не распродавал чужой хабар без спросу...

И вот — еще одна смерть. В Южной Корее один молодой игрок (чуть больше двадцати лет) провел за онлайн-игрой RPG 10 дней (!) подряд. Без перерыва на сон и отдых. После чего упал в обморок, был доставлен в местное реанимационное отделение, где и скончался от общего истощения организма... Все же увлечения хороши в меру.

Сексуально-ролевые элементы

Кто только не брался за более или менее реалистичное отображение взаимоотношений полов в мире онлайн-игр! Но вот незадача: подобный проект невозможно сделать массовым, ибо как ни вертись, а около половины игроков в те же MMORPG — дети, которых родители к коробочкам со значком «18+» на километр не подпустят. А если делать игру для узкого круга, то непонятно, как отбивать деньги. Вот и маются девелоперы — регулярно анонсируют очередные «сексуальные игрища для истых фанатов», а затем, смущенно пошаркав ножкой, отменяют их.

Тем не менее скоро в Сети появится очередная качественная MMORPG-клубничка. На сей раз густую кашу решил заварить портал **www.naughtyamerica.com** (ориентированный только на взрослых). И уж у кого-кого, а у них шанс раскрутить онлайн-ролевую порнуш-



ку есть, ибо целевую аудиторию выискивать не нужно — любители соответствующих развлечений ежедневно посещают данный сайт. Всего-то и нужно сделать приличную игру да разместить на главной страничке рекламу — желающие поиграть слетятся как мухи.

Сейчас проект с рабочим названием **Naughty America: The Game** находится на начальных стадиях разработки, но на скриншоты уже можно полюбоваться на официальном сайте проекта — www.naughtyamericathegame.com. Никакого «криминала» на них пока нет, но к релизу разработчики обещают подогнать обилие обнаженной натуры, множество способов соблазнения противоположного пола, различные «манипуляции» с «экзотическими предметами» и прочую XXX-атрибутику.

Ragnarok Online 2



Отсутствие новостей — тоже новость. О **Ragnarok Online 2** по-прежнему практически ничего не известно, но разработчики зачем-то повторно выложили на своем сайте уже известную всем информацию. Игра создается на базе второй версии движка **Unreal** (на почему не третьей?), и в ней будет три расы — **Dimago**, **Norman** и **Elir**. Классов на данный момент четыре — **Swordsman** (могучий воин с огромным мечом наперевес), **Recruit** (местный «лучник», вот только стреляет он из дробовика), **Clown** (альтернатива барду) и **Enchanter** (разновидность паладина, аналог Priest из первой части игры).

Во второй части будет полностью исключена возможность kill-steal (кража предметов из-под носа героя) за счет того, что поверженных врагов в первую очередь должен будет осмотреть убивший их герой. Остальные смогут пошарить по карманам виртуального монстра только после него. Помимо этого разработчики обещают добавить в игру возможность в любой момент менять профессию персонажа. Понятно, что развивать новый навык придется с нуля, но начинать игру новым персонажем для смены профессии больше не понадобится.

Осталось только дожидаться начала бета-тестирования, которое должно стартовать в 2006 году (скорее всего, ближе к Новому году), и самолично опробовать новую игру. Но уже сейчас можно не сомневаться, что **Ragnarok Online 2** соберет под своими знаменами многотысячную армию поклонников.

ЕЩЕ БОЛЬШЕ GUILD WARS



Одна из самых популярных (во многом благодаря своей бесплатности) онлайн-MMORPG **Guild Wars** от корейской компании **NCsoft** в ближайшем будущем (а точнее, во второй половине 2006 года) собирается обзавестись полноценным аддоном.

Мы уже не раз рассказывали вам, что **Guild Wars**, по сути, не является бесплатной игрой (несмотря на попытки издателя убедить нас в обратном). Да, абонентскую плату вносить не нужно, но при этом вы, во-первых, должны раскошелиться на дистрибутив и ключик (которые обойдутся дороже онлайн-рог с абонентской платой), плюс приблизительно раз в год покупать крупные аддоны, за которые тоже придется выкладывать кровно заработанные.

Дополнение **Guild Wars: Factions** — первая попытка **NCsoft** отбить деньги за свою «якобы бесплатную» игру. Впрочем, уже сейчас можно не сомневаться, что фанаты с радостью расстанутся с деньгами, ведь в аддоне их ожидает две новые профессии (**Ritualist** и **Assassin**), сотни новых квестов, десятки монстров, множество новых локаций, а также несколько новых фишек для PvP-битв (кодовое название **Battle Isles**).

С нетерпением ждем релиза и уже начинаем копить деньги. Уже сейчас можно не сомневаться, что аддон будет продаваться примерно по той же цене, что и оригинальная **Guild Wars** (напомним, что в России ее издавала компания «Бука»).

Апокалипсиса не будет



Очередной онлайн-апокалипсис отменяется. Игра **Twilight War: After the Fall**, которая должна была стать онлайн-наследником **Fallout**, поагонизировала, надсадно пискнула и испустила свой интернет-дух. Тысячи игроков по всему миру, ожидавшие выхода этого постапокалиптического шутера с элементами RPG, тоже надсадно пискнули и обрушили на разработчиков гром возмущения и молнии протестов.

Но разработчики (**Smiling Gator Productions**) были непреклонны. По их словам, в конце 2005 года компания понесла серьезные убытки, бывшие инвесторы отозвали свои капиталы, а новых **Smiling Gator** найти так и не смогла. Так что, господа, никакого апокалипсиса в ближайшем будущем не предвидится.



Жанр: MMORPG ■ Создатели: FunCom ■ Системные требования: не объявлены ■ Дата выхода: весна-лето 2006 года

www.ageofconan.com

Раскрученная вселенная не помешала еще ни одной онлайн-ролевой игре. Игровые вселенные (*Warcraft*), мифы народов мира (*Camelot*), киносаги (*Star Wars*), комиксы (*City of Heroes*) и религиозные предания уверенно ставят на ноги даже игры не самого высокого пошиба. Создать же онлайн-вселенную полностью с нуля удавалось немногим. Больше всех в этом преуспели разработчики из Funcom со своей *Anarchy Online*. Но, судя по всему, повторять подвиг они не собираются и делают ставку на Конана.

Конан-варвар — персонаж древний, но интерес к нему не слабеет вот уже почти восемьдесят лет. Даже в наши просвещенные времена подвиги отважного варвара остаются в моде. Что поделаешь: герой-культурист — вечный архетип. Геракл, Илья-Муромец, Вайя-мейнен, Рагнар, Кобланды-батыр — свой Конан есть у каждого народа. Но если раньше за сказочными приключениями люди шли в книжный магазин или включали телевизор, то для современных варваров дорога одна — в виртуальную Иберию. Сам Конан (с недавних пор король этой страны) постарел, ослабел и без нас уже не справится с надвигающимся злом.

Конан — суперзвезда

Age of Conan — второй крупный онлайн-проект Funcom. До него студия успела прославиться за счет *Anarchy Online*: неизвестная игра, новая вселенная, фирма, название которой никому ничего не говорит. До сих пор

тысячи пользователей штурмуют миры «Анархии», но век развлечений (даже онлайн-игр) недолог, и уже в 2003 году начались работы над «Конаном».

Разработчики создали огромный, жестокий мир, где полудикские племена ведут борьбу за существование, а в темных лесах скрываются коварные хищники. Давайте глянем, на что будут похожи геймплей и сеттинг *Age of Conan*.

Первое, о чем нужно знать любому поклоннику MMORPG, — не будет ли игра рассадником манчкинства. По заверениям разработчиков, синдрома «избиения крыс» удастся избежать за счет уникальной системы, совмещающей многопользовательскую и одиночную игры: первые двадцать уровней игрок будет проходить один (правда, регистрироваться все равно придется). Лишь после того, как геймера познакомят с геймплеем и скормят ему порцию сюжета, можно будет выходить и в Сеть на ратные подвиги.

В величественной и мрачной Иберии каждый герой найдет себе развлечение по вкусу — путешествие по высоким горам, по темным лесам, охота на крупногабаритных злодеев, спасение красоток (авторы не постеснялись даже рейтинга Mature — «от семнадцати и старше»).

Необыкновенные качества

Несмотря на то что до выхода игры остается совсем немного времени, о геймплее и игровой истории известно мало. Но уже сейчас

ОЗЕЛЕНЕНИЕ АКВИЛОНИИ

Для отображения бурной растительности Аквилонии Funcom лицензировала «растительный» движок **SpeedTree** от студии IDV, специализирующейся на разработке вспомогательного middleware для трехмерной графики.

Система отображения флоры может быстро создавать реалистичные деревья, кусты и траву с эффектами ветра и бесшовным упрощением моделей на расстоянии (LOD). Библиотека базовых моделей составляет более 170 образцов.

ясно, что разработчики охотятся именно за взрослой аудиторией — капризной, придирчивой, занятой, но платежеспособной. В Funcom так и говорят: «Мы рассчитываем на людей, проводящих за игрой часов восемь в неделю. Если будете играть столько времени каждый день, игра быстро закончится».

Прокачка героя основана не на умениях, а на комбинациях ударов. Звучит по меньшей мере странно. Ничего подобного в других MMOG замечено пока не было. Выглядеть это должно так: игрок клавишами выделяет цель (нужную точку на теле противника) и пытается в нее попасть, составляя комбо.

Выбор расы будет сильно зависеть от класса. Всего рас три — стигийцы, аквилонцы и, конечно же, киммерийцы. Стигийцы — народ не особенно боевой, зато из них выходят отличные маги, священники и вору-разбойники. У остальных рас магов нет, зато есть могучие великаны.



Даже в воде Конана подстерегают монстры. Передохнуть можно только в городах.



Конные баталии — один из важнейших элементов геймплея.

ВАРВАР, ПОПИРАЮЩИЙ ТРОНЫ

Конан из Киммерии, варвар, разбойник, рубака, предпочитающий любым доспехам набедренную повязку и любимые сандалии, — впервые об этом герое мир узнал в 1932 году, когда вышла повесть Роберта Говарда «Меч с фениксом». Истории о храбром варваре быстро завоевали огромную популярность — в 1930-х годах вышло семнадцать книг о его приключениях. Конан оказался не только востребованным персонажем, но и завидным долгожителем — книги (и Говарда, и его подражателей), комиксы, телесериалы и мультфильмы про него выходили в течение всего двадцатого века. В 1982 году вышел фильм «Конан-варвар», ставший знаковой вехой в карьере малоизвестного до того актера Арнольда Шварценеггера.

Сейчас Конан — символ удали и молодецкой силы при некотором отсутствии сообразительности. Его часто изображают белокурый германцем, и не все знают, что изначально Конан был немного другим. Внушительный вид, минимализм в одежде, сандалии и огромный меч никуда не делись, но внешне Конан был темноволосым сероглазым кельтом. При всей своей невоспитанности и прямолинейности он был вовсе не глуп — киммериец умел читать и писать, разбирался в древних рунах, в бою часто применял хитрости, побеждал врага, что называется, головой. Успешно командовал отрядами и даже завоевал трон в Аквилонии (это не параллельная вселенная, а полуальтернативная история, действие которой происходит между затоплением Атлантиды и восходом цивилизации шумеров).



Сразу выбрать класс не дадут — лишь на пятом уровне, прибыв в вольный город Тортуга, герой сможет определиться с архетипом, а позднее — и с классом, которых в игре будет около двадцати. На шестидесятом уровне (максимальный — восьмидесятый) герой делает еще один выбор между двумя специализациями своего класса. Все это очень похоже на систему **Lineage II**, которая уже обкатана во многих играх. Особый «командирский» класс позволит увеличить потенциальное число героев в команде — две команды смогут объединиться в группу (до десяти человек).

Каждый игрок сможет выбрать одну из четырех гильдий, от которых зависит дополнительная специализация перса. Одни пойдут в производство и смогут создавать предметы лучшего качества, чем остальные игроки. Другим будет ближе тактическое дело с открытием новых боевых построений. Кому-то по душе стратегия — строительство зданий и осадных орудий. Ну, а кто-то предпочтет овладеть разумом AI-помощника, оруженосца.

Король изволит почивать

Многие привыкли к тому, что в MMORPG дружественные неигровые персонажи (NPC) играют роль автоматов по раздаче квестов и продаже аптекчек. Враги же вообще работают по одному алгоритму — бей и беги. Это удоб-

но, но нереалистично. В Age of Conan Funcom намерена внедрить абсолютно иных персонажей — живых, наделенных индивидуальностью, имеющих возможность выбора в различных ситуациях. Авторы утверждают, что NPC будут испытывать голод, жажду, сонливость, смогут посещать питейные заведения, ходить по улицам днем и спокойно спать по ночам. Некоторые враги будут предупреждать игроков о своих намерениях.

Поведение NPC будет основано на двух концепциях: скрипты и искусственный интеллект. Со скриптами все ясно: голодному нужно поесть, уставшему — отдохнуть, одинокому — найти компанию. AI же будет определять, какие скрипты сработают в данный конкретный момент. Днем в городе они будут вести себя по одному алгоритму, в дикой местности ночью — по другому. Бандиты странствуют, животные мигрируют, птицы меняют места гнездования, хищники охотятся на травоядных. Игрокам даже придется рассчитывать время, чтобы закупить в магазине аптечек!

Бедро?

Иль крылышка кусок?

В игру включена система столкновений: персонажи не будут проходить друг сквозь друга, как это происходит в подавляющем большинстве онлайн-овых RPG. Даже задев

соратника локтем, ваш персонаж, скажем так, испытает некоторое физическое воздействие. Казалось бы, маленькое изменение, но не сложно представить себе, как это изменит тактику командных битв.

Самым опытным пользователям дадут в подчинение команду воинов-NPC, незаменимых при штурме замков. Разработчики уже предвидят возможные проблемы в городах: «А ну как встанут несколько хулиганов в дверях таверны?» — и сразу поясняют, что в населенных пунктах правила столкновений будут смягчены — игрок сможет проскользнуть через толпу, как кусок мыла.

Построения пригодятся в битвах с большими монстрами — манипулу уже не раскидаешь так легко, как двух-трех варваров. При этом каждому герою, находящемуся в строю, будет отведена небольшая область, в пределах которой он может перемещаться, тогда как движением всей группы будет управлять командир. В отрядах будут работать усиливающие бонусы и несколько специальных атак: залп стрел, кавалерийская атака «свинья», штурм фаланги. Уже сейчас очевидно, что маги будут в восторге, — теперь варвар сможет прикрыть их широкой грудью в самом прямом смысле.

Формаций будет три: оборонительная (бойцы не могут двигаться с места, но приобретают дополнительные защитные качества), атакующая (предназначена для боя в большой команде) и универсальная (для маленьких групп, зачищающих подземелья).

И не забудьте о лошадях! Во-первых, герои смогут биться почти любым видом оружия, сидя на коне (к сожалению, лошадь не может стрейфиться, так что самая лучшая тактика — отскочить подальше и ткнуть копьем). Во-вторых, конь может вмиг домчать вас из одного места в другое.

Режим PvP в Age of Conan будет исключительно добровольным, без специально выделенных серверов. Скучающие герои будут коротать время, играя в «царь горы», «убей чужого босса» и «захвати флаг», подобно тому, как это сейчас происходит в **World of Warcraft**.

Будут ли дружеские дуэли? Да, и высокоуровневых героев, желающих сразиться с новичками, предварительно будут спаивать (оцените элегантность задумки), чтобы уравнивать шансы. В пьяных драках запрещено использовать мечи, так что биться нетрезвые герои будут чем придется — бутылками, стульями, а то и столами.



Несмотря на близость релиза, разработчики не торопятся делиться информацией о своем детище. Но сомневаться в том, что нас ждет хорошая MMORPG, почти не приходится: отличная графика, масса оригинальных идей, популярная вселенная и... Funcom в роли разработчика. Провалов у студии еще не было. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кровавые битвы, суровые варвары, роскошные красоты, оригинальные геймплей и сеттинг — все это ждет нас весной или в начале лета. Учитывая опыт разработчиков и популярность вселенной, сомневаться в успехе практически не приходится.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

85%



Противников в игре можно в буквальном смысле расчленять. Потеря головы, разумеется, фатальна.



Про возможность ездить на слонах разработчики пока ничего не сообщают. Возможно, на слонах будут сражаться только мобы.

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL: РУБРИКИ. INTERNET@IGROMANIA.RUОНЛАЙНОВЫЙ
FALLOUT

■ Жанр: Постапокалиптическая MMORPG ■ Создатели: Icarus Studios
■ Системные требования: CPU 1,4, 512 Мб, ADSL ■ Дата выхода: 2006 год

<http://fallenearth.com>

Если верить создателям игр, замешанных на постапокалиптических реалиях, в самом ближайшем будущем практически все население Земли будет уничтожено. Много лет назад в плодородную радиоактивную почву вбросили зерно создатели **Fallout**, с тех пор землеша-разработчики всеми правдами и неправдами пытаются взрастить что-то похожее и столь же популярное. Увы, пока не очень получается. По крайней мере, в мире игр офлайновых. Сколько раз уж ни начинался вроде бы по всем признакам отличный армагеддон, но как-то куксился и получал неудовлетворительные оценки публики.

Что же касается онлайн-игр, то очень может быть, что именно в интернет-мирах разразится самый настоящий апокалипсис. На горизонте забрезжил постядерными красками силуэт **Fallen Earth** от разработчиков из **Icarus Studios**.

Ядерное наследие

Сюжет игры на фоне уже вышедших «постапокалиптических» проектов не смотрится таким уж новаторским. Не столь далекое будущее. Всего-то 150 лет минуло со дня сегодняшнего, а наши с вами потомки уже довели матушку Землю до состояния агонии. А всего-то и нужно было — жакнуть на каждом материке по десятку боеголовок. Ядерные опята и шампиньоны подержались в атмосфере несколько недель, а когда дым рассеялся, смот-

реть на желтое в коричневую крапинку небо было практически некому.

Животные по большей части сгорели, те, кто жил в норках, обуглились, прочие же (которые зарылись совсем глубоко в землю) мутифицировались из-за недостатка кислорода, выгоревшего от взрывов. Наиболее живучие — мутировали. Растения зачахли от недостатка ультрафиолета, и лишь сине-зеленые водоросли кое-где поблескивали в лужицах радиоактивных отходов.

Из всех живых организмов на планете выжить удалось только (хоть с небольшими мутациями) лишь небольшой группе людей. Однако вместо того, чтобы объединить силы, разумные обезьяны не нашли ничего лучше, чем начать кровопролитную войну на истребление остатков самих себя. Разбившись на кланы, люди начали планомерно вырезать друг друга, стараясь захватить контроль над немногочисленными источниками энергии, воды и пищи.

Игра начинается в анклав Hoover Dam. На огромной территории, раскинувшейся вокруг анклава, разбросано множество как нейтральных, так и уже контролируемых кланами или мутировавшими организмами жизненно важных объектов. Персонажу необходимо помочь своему клану захватить как можно больше объектов и наладить нормальную жизнь (впрочем, какая уж тут жизнь — существование). Но есть и более глобальная цель — очистить Землю от видоизменившихся организмов.

Апокалипсис вчера

Fallen Earth мало чем отличается от классических представителей жанра MMORPG. Новичок выбирает класс персонажа, который автоматически определяет принадлежность к тому или иному клану. В конечной версии игры, скорее всего, будут представлены следующие классы/кланы: вечные странники **Travelers**, полумаги **Lightbearers**, технологический класс **Techs**, экспериментаторы с геномом человека **Vistas**, безумные анархисты из клана «Дети Апокалипсиса» — **C.H.O.T.A.** и, наконец, наименее изменившиеся представители рода людского — **Enforcers**.

Как водится, любой персонаж вступает в мир игры желторотиком, но по ходу действия развивается, накапливает экспу, тратит ее на поднятие уровня. Вместе с уровнем растут и способности героя. Вне зависимости от выбранного класса/клана свое альтер-эго можно совершенствовать либо в «техническом» направлении, обучая его стрелять из пушек, водить технику (которой, по заверениям разработчиков, в игре будет очень много). «Магическая школа» подразумевает совершенствование псионических способностей.

Несмотря на близость бета-теста, разработчики пока с большой неохотой выдают дополнительную информацию об игре. Например, до сих пор не ясно, как будет реализован PvP — да и будет ли он вообще (хотя предыстория вроде бы подразумевает). Не менее густым туманом покрыто все, что связано с взаимодействием между персонажами. Можно ли будет формировать отряды? Будет ли поддерживаться пауэрлелевинг, чтобы быстро воспитать для клана новых сторонников? Как будет происходить покупка/обмен предметами? Будут ли какие-то уникальные виды оружия? Какие способности будут у псиоников?

Ответов, увы, нет. Зато на похвалы своему детищу авторы не скупятся. Надеемся, что хотя бы половина из сказанного ими правда и что в самом ближайшем будущем нас ждет настоящий онлайн-апокалипсис, а не очередная жалкая пародия на бессмертный **Fallout**.

P.S. На нашем диске находятся два видеоролика, демонстрирующих геймплей **Fallen Earth**.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если разработчики сделают хотя бы часть того, что обещают, то к середине этого года мы получим еще одного претендента на звание онлайн-**Fallout**. Спрос на подобного рода игры крайне велик — дело за разработчиками.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



Персонаж каждого класса может быть как мужского, так и женского пола.

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

"Когда вам предстоит сражаться
с 6 триллионами врагов,
которые могут сожрать вас живьем,
нужно запомнить только одно правило:

"Ни шагу назад!"



STRANGELITE
CREATORS AND DEVELOPERS

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться в 8 (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ, ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Battlefield 2 — вероятно, самый популярный на сегодняшний день онлайн-экшен. Об этом говорит не только целенаправленно собранная статистика, но и все поисковики: стоит только ввести в их командных строках заветное буквосочетание BF2 — и они ошестиваются ссылками, как ежи иголками.

Многие называют Battlefield 2 крайне забавной игрой, мотивируя это тем, что фанатские форумы пестрят вопросами, как решить ту или иную проблему, а разработчики спешно клепают патчи. Какие только камни не летели в огород EA. Самое удивительное, что говорят об этом в основном люди, которые сами в игру либо не играли вообще, либо играли крайне недолго, либо ни во что другое вообще не играли и им не с чем сравнивать. BF2 для онлайн-проекта такого уровня содержит ничтожное количество ошибок. А регулярные патчи направлены скорее на шлифовку тех элементов геймплея, дисбаланс в которых выявить в бета-тесте просто невозможно, ввиду небольшого числа участников тестирования.

Тем не менее факт остается фактом — ряд глюков просочился в релиз, а некоторые даже гордо прошествовали сквозь три вышедших на сегодняшний день патча и один апдейт. При этом ряд проблем, возникающих у наших геймеров, связан с тем, что игра крайне неуверенно чувствует себя на русской версии Windows.

Но если немного пошаманить, можно устранить практически любые глюки. Учитывая, что

подавляющее большинство читателей рубрики «Игра в онлайн» рубится сейчас в Battlefield 2 и в недавно вышедший аддон **Battlefield 2: Special Forces**, мы решили составить глобальный FAQ (на основе вопросов, постоянно поступающих в редакцию). Данный материал рекомендуется прочитать не только тем, у кого что-то не ладится с Battlefield, но и всем остальным: проблемы могут неожиданно возникнуть, например, при повторной установке игры, даже если до этого она работала на ура. Поговорим мы и том, что ждет игроков в ближайших аддонах.

Особенности установки

Я скачал из сети огромный патч под номером 1.12, но как ни пробовал его установить — ничего не получалось. Предыдущие патчи отлично ставились так, как вы описывали в прошлой статье (копировал patch.exe и прилагающиеся к нему файлы из Temp в директорию игры и устанавливал вручную). А 1.12 не устанавливается ни в какую, и даже в Temp нужные файлы не разархивирует.

1. Для начала нужно убедить игру, что у вас установлена американская версия Windows. Для этого зайдите в **Пуск/Панель управления/Региональные стандарты** и поменяйте язык на английский, а страну — на США. На вкладке **Языки** в подпункте **Подробнее** определите английский как основной язык раскладки.

2. Теперь необходимо изменить положение папки «Мои документы», исключив при этом из названия все русские символы. По умолчанию Windows XP (любой сервис-пак) хранит

документы по адресу **C:\Documents and Settings\Имя пользователя\Мои документы**. Для смены адреса нажмите на кнопку **Пуск**, кликните правой кнопкой мыши на пункте **Мои документы**, выберите значок **Свойства** и в пункте **Размещение конечной папки** пропишите **C:\My Documents**. На вопрос, перенести ли все содержимое папки в новую область, ответьте утвердительно.

3. Когда копирование файлов завершится, перезагрузите компьютер. Только после этого изменения вступят в силу.

4. Если до этого вы уже пытались поставить патч 1.12 и он установился «криво», деинсталлируйте Battlefield 2, установите игру заново и уже на «чистую» версию ставьте патч 1.12.

5. В ряде случаев патч можно установить правильно без деинсталляции игры (предварительно проделав действия, описанные в пунктах 1—3).

На небольшом проценте машин стандартный способ, увы, не работает. Но как раз на таких системах патч создает нормальную temp-папку и размещает в ней все необходимые для установки временные файлы. Если вы «счастливый» обладатель такой системы (относится только к Windows XP SP1), то действуйте следующим образом:

1. Запустите файл обновления **bf2_v1_12update.exe** и дойдите в нем до окна с надписью **Click install to begin the installation**. После этого проследуйте в папку **C:\Documents and Settings\Ваша учетная за-**

ГЕЙМПЛЕЙ BATTLEFIELD 2: EURO FORCE



ОРУЖИЕ И ТЕХНИКА BATTLEFIELD 2: EURO FORCE



пись\Local Settings\Temp и через поиск найдите там папку с файлами **patchw32.dll**, **patch.exe** и еще рядом других файлов, созданных в начале инсталляции. Скопируйте их в директорию с игрой. Там же (в C:\Documents and Settings\Ваша учетная запись\Local Settings\Temp) найдите папку **byeX.tmp** (на разных машинах X может принимать разные значения) и скопируйте из нее в директорию с игрой файлы **patch.rtp** и **patch.rtd**.

2. Все это время **bf2_v1_12update.exe** спокойно висит в трее. Запускаете файл **patch.exe**, который скопировали в папку с игрой, и ждете довольно долго, пока не закончится инсталляция. Только после этого можно выйти из **bf2_v1_12update.exe**.

После установки сторонних программ или нового патча Battlefield 2 перестала определять мой CD-key. Говорит, что он неверный. Что делать? Я покупал лицензионную версию игры от «Софт Клаба».

1. В ряде случаев игра обнуляет CD-key, и необходимо заново его вбить. Заходите в папку с игрой и находите там файл **Battlefield 2_code.exe** (обычно живет в папке **Battlefield 2\Support\Battlefield 2_code.exe**). Запускайте его, вбивайте свой CD-key (прописан внутри коробки с игрой) и жмите кнопку **OK**.

2. Теперь через поиск найдите файл **BF2CDKeyCheck.exe** (тоже живет в папке с игрой) и запустите его (сделать это необходимо только один раз, если запустить файл по-

вторно, придется заново вбивать CD-key). После этого достаточно перезагрузиться, и игра снова заработает.

Я пытаюсь переназначить управление, но игра постоянно ругается, заявляя, что клавиши уже задействованы. Что делать?

В окне настройки клавиатуры есть дополнительные окна **Air**, **Land**, **Helicopter** и **Sea**. В них прописаны клавиши управления для наземной, воздушной и морской техники. Ни одна из клавиш управления не должна пересекаться. Если хотите назначить новое действие на клавишу, которая уже задействована, то сначала «повесьте» на новую клавишу действие, которое в данный момент присвоено данной кнопке.

Терминология и взгляд в будущее

На многих серверах в заставке и в процессе игры постоянно пишут что-то про «бейзрейп» и «бейзкемп». Я так и не понял, что это такое.

При игре на больших картах (32/64) одна база для каждой команды игроков обычно является «материнской». Ее нельзя захватить. Зачастую бывает так, что команда, которая играет лучше, захватывает все остальные базы и начинает банально стричь очки (ведь материнская база противника окружена со всех сторон). Не успевают бойцы зареспауниться, как их тут же уничтожают. Это и называется бейзрейпом. Также бейзрейпом часто называют артиллерийский огонь по «материнской» базе. Выбраться из такого «котла» крайне сложно, поэтому на многих серверах бейзрейп запрещен. Игроков, нарушающих это правило, обычно удаляют с сервера (кикают).

Суть же бейзкемпа в том, что игрок вражеской команды высаживается на территории вашей «материнской» базы, занимает выгодную позицию, где его крайне сложно заметить и уничтожить, и планомерно отстреливает респаунящихся игроков. На некоторых картах рядом с «материнскими» базами есть точки для снайперов, которые практически не простреливаются ни одним классом, кроме другого снайпера, поэтому бейзкемп тоже запрещают.

Что такое «бустеры»? И какое отношение они имеют к Battlefield 2?

Бустер-паки — это новый тип аддонов, изобретенный EA. Они представляют из себя небольшие дополнения, которые не претендуют на звание полноценного аддона, но тоже стоят денег. В самом ближайшем будущем (возможно, когда вы читаете эти строки, релиз уже состоится) на свет появится первый бустер — **Euro Force** — с тремя новыми картами (**Operation Smoke Screen**, **The Great Wall of China** и **Taraba Quarry**), армией Евросоюза, четырьмя новыми видами транспорта (два танка — **Leopard 2A6** и **Challenger 2**, истребитель **Eurofighter** и вертолет **Eurocopter Tiger**) и целых семь новых стволов — **HK53A3**, **Famas**, **SA80 L85A2**, **SA80 L96A1**, **L85A2** с подствольником, **HK21**, **Benelli M4** и **P90**. Скачать бустер можно будет только через интернет (оно и понятно, для отдельного издания на диске бустер слишком мал), и стоить он будет около \$10.

Чуть позже — предположительно в марте — на свет появится второй бустер, **Armored Fury**, который добавит еще три новые карты (**Operation Road Rage**, **Midnight Sun** и **Operation Harvest**), заточенные под масштабные танковые баталии. Про новую армию во втором бустере ничего не известно (вероятно, ее не будет), из техники добавят разведывательный вертолет и самолет-штурмовик.

Будут ли еще выходить большие патчи для Battlefield 2, а то я уже устал качать их из интернета. Ждать журнал с патчем на диске не очень-то хочется.

Увы и ах, но надеяться, что разработчики остановятся и не будут развивать игру дальше, не стоит. Патчи все еще будут выходить. А учитывая то, что разработчики включают в каждый новый патч все предыдущие обновления (чтобы не пришлось ставить несколько патчей подряд), то и их размер будет только расти. Например, в самом ближайшем будущем всем игрокам придется оперативно скачивать из Сети патч версии 1.2. Качать его нужно обязательно, потому что иначе невозможно будет играть на большинстве серверов (в первую очередь ранговых).

К слову, чтобы вы не думали, что патчи — это ерунда и можно обойтись без них, приведем небольшой список изменений, которые несет в себе версия 1.2. Появится возможность перезаряжаться во время бега (а не как раньше — сначала включил перезарядку, а только затем побежал), отменят возможность стрелять в прыжке (по интернету уже разносятся вопли недовольных), тяжелая техника получит возможность пробивать некоторые преграды. На вертолетах боекомплект снизят до 8 ракет (до этого было 14, что делало из вертушек настоящих воздушных монстров), наведение ракет «земля-воздух» на цель заметно улучшится.

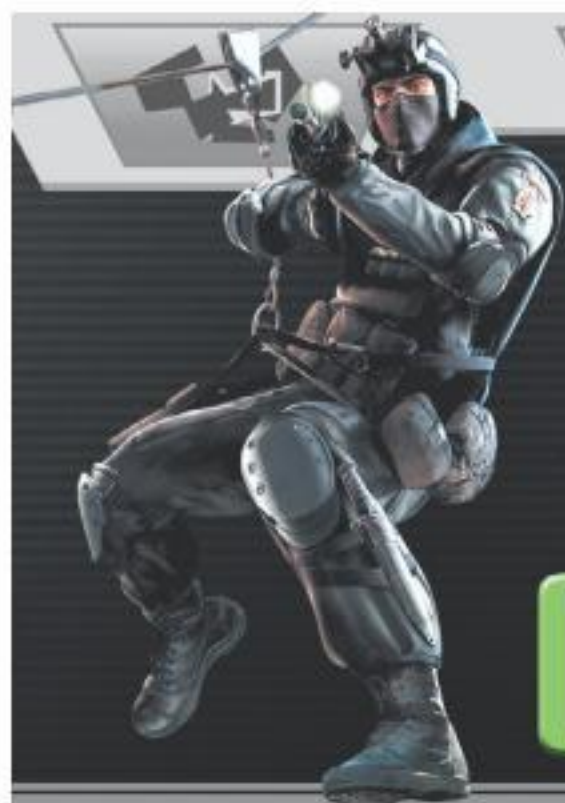
■ ■ ■

Если вдруг у вас появятся проблемы с игрой или вопросы по Battlefield 2, ответы на которые мы не дали в данном материале, пишите нам на ящик internet@igromania.ru. Если наберется достаточное количество вопросов, мы обязательно опубликуем еще один FAQ. Battlefield 2 — одна из немногих игр, заслуживающих столь пристального внимания. ■

ЗАСТАВКИ — ДОЛОЙ!

Можно ли как-то избавиться от заставок в начале игры? По клавише **Esc** они не прокручиваются, а смотреть их сто раз при каждом запуске уже надоело.

При игре на лицензионных серверах Battlefield 2 обычно проверяет размер файлов заставки, но не их название. Если названия изменить, то контрольная сумма игры не изменится, но файлы уже не будут прокручиваться при запуске. Для этого заходите в папку **Диск уставки\Battlefield 2\mods\bf2\movies** и переименовывайте находящиеся в ней файлы произвольным образом.

EXPANSION PACK
BATTLEFIELD 2
SPECIAL FORCES**СПЕЦНАЗ НАСТУПАЕТ**

В прошлом номере «Игромании» в разделе «R&S: Вердикт» вы могли ознакомиться с кратким обзором аддона **Battlefield 2: Special Forces**. Из него начинающие игроки могли узнать, стоит ли дополнение их внимания. Но на наши почтовые ящики до сих пор градом сыплются вопросы от продвинутых игроков, которые начитались самых различных мнений об аддоне на интернет-форумах и никак не могут решить, стоит ли покупать Special Forces (аддон стоит почти столько же, сколько сама игра). И тут уже отделаться общими фразами не получится. Перед вами — подробный материал о том, что нового в дополнении и в каких случаях его необходимо купить непременно, а в каких лучше продолжить играть в оригинальную Battlefield 2 и не тратить зря деньги.

Принципы аддоностроения

Любая хорошая онлайн-игра немалым образом зависит от официальных дополнений. Даже самый разнообразный геймплей рано или поздно приедается. Для игроков официальный аддон — все равно что праздник. А для издате-

ля — возможность срубить еще немного денег на раскрученном тайтле. Чаще всего официальные дополнения появляются примерно через год после релиза — но только не у **Electronic Arts**. Издатель уверенно хлестнул плеткой по взмыленному крупу **DICE** и заставил их разродиться аддоном для Battlefield 2 значительно раньше.

Расчет «электроников» очевиден. Пока игра находится на пике популярности, им нужно еще сильнее подогреть интерес, привлечь в Battlefield 2 побольше пользователей, чтобы игра продержалась в чартах еще как минимум год-два. Практика показывает, что завлекать новых и уже ушедших из игры геймеров через год после релиза — занятие неблагодарное. А вот продать добавочку, пока их, геймеров, в игре еще много, куда проще. При этом даже можно схалтурить.

Еще летом, когда был анонс Special Forces, злопыхатели начали говорить, что за такой короткий срок создать что-либо серьезное практически невозможно. А уж когда разработчики заявили, что вместе с аддоном в игру будет добавлено около десяти новых

карт, шесть армий и изрядное количество новых стволов (анлоков), некоторые и вовсе покрутили пальцем у виска.

Но вот состоялся американский, вслед за ним европейский, а затем и отечественный релизы (у нас игру оперативно издавала компания «Софт Клаб»). Игроки разделились на два лагеря. Одни с упоением играли в Special Forces, другие недовольно ворочали носы, утверждая, что злые пророки оказались правы — аддон вышел сырым.

Принципиальные изменения

Для начала самое главное — дополнение никоим образом не посягает на каноны Battlefield 2. Суть игры осталась та же. На карте есть две противоборствующие группировки. Основная задача каждой — уничтожить как можно больше солдат противника, сведя на нет отведенные на раунд тикеты (они же — очки). Проигрывает команда, которая быстрее другой растеряла все свои тикеты. По карте разбросаны контрольные точки-респауны, все их (кроме главной базы — она одна у каждой команды) можно захватить и начать там респауниться. Чем больше у команды захваченных чекпойнтов, тем больше у нее преимущества в игре и тем быстрее убывают тикеты у команды противника.

Special Forces принес в геймплей два кардинальных изменения. Первое — появление ночных карт. Битвы на них лишь отдаленно напоминают классические баталии в Battlefield 2: зона видимости ограничена действием прибора ночного видения (без него никуда) и часто перестрелка начинается только тогда, когда враг оказался в 10–15 метрах от вас. Эдакий **Close Combat** с присадками **Counter-Strike**.

Второе изменение — смещение на всех (как ночных, так и дневных) картах акцента в сторону битв без использования техники. Дизайн уровней не позволяет подобраться к большинству чекпойнтов на колесных и гусеничных средствах передвижения. До какого-то момента можно ехать, а дальше извольте на своих двоих. Это еще больше сделало геймплей Special Forces похожим на Counter-Strike.

Хорошо все это или плохо — каждый решает за себя. Многие фанаты поспешили занести подобное изменение к минусам аддона. Однако налицо то, что разработчики предприняли такой ход вполне осознанно, желая привлечь в игру геймеров иного профиля: мол, те, кто любит классический Battlefield-геймплей, могут продолжать играть в оригинальную игру, а вот любители Counter-Strike пусть лучше обратят внимание на Special Forces.



БРИТАНСКИЙ SAS

U.S. Navy SEAL

ТЕРРОРИСТЫ

ПОВСТАНЦЫ

MEC Special Forces

РУССКИЙ СПЕЦНАЗ

ВЕЛИКИЙ И МОГУЧИЙ

Единственное, что сложно простить разработчикам и что вообще нужно прощать в Special Forces, — озвучка бойцов русского спецназа. Эти гротескные голоса с жутким акцентом подходят для какого-нибудь пародийного фильма про российскую армию, но никак не для серьезной игры, где каждая мелочь должна работать на создание атмосферы. Почему разработчики не пригласили специалистов, как сделали это, например, в случае с озвучкой британского SAS, — совершенно непонятно.



Новая амуниция

Для того чтобы еще больше склонить игровой процесс в сторону тактических взаимодействий команды, разработчики добавили в игру не только новое оружие (о котором ниже), но и несколько дополнительных элементов амуниции.

Элемент первый — светозумовая граната в боекомплекте штурмовика. Прямых повреждений врагу она не наносит, но на непродолжительный период времени ослепляет всех, кто оказался в момент взрыва в эпицентре. Кидаешь такую в скопление врагов, переключаешься на нож, быстро отправляешь на тот свет трех-четырех противников, затем переключаешься на автомат и добиваешь всех остальных, которые уже начали приходить в себя.

Вторым по списку идет слезоточивый газ. «Саппорт» (класс поддержки) в любой момент может выстрелить подряд три капсулы с газом, после чего враги, попавшие в зону действия, временно теряют ориентацию. При этом они могут пользоваться оружием, но навести его на цель им крайне сложно. Если быть готовым к газовой атаке заранее (а атакующая группа готова), то можно оперативно надеть противогазы и спокойно действовать в газовом облаке. На полях сражений теперь нередки мобильные группы, в состав которых входит два-три «саппорта», которые обрабатывают предполагаемое место дислокации противника газом, после чего туда сразу же врывается штурмовая группа в противогазах и быстро выносит противника (единственный минус — в противогазе нельзя бегать, поэтому действовать нужно крайне слаженно).

Еще один новый прибор, появившийся в Special Forces, — устройство экстренного спуска (есть у спецназа и снайперов). Находясь на крыше здания или на горе, вы можете выстрелить стрелой из арбалета в любую площадку, находящуюся ниже вас, затем зацепиться бугелем и плавно спуститься вниз. Дизайн новых уровней всячески поощряет использование данного устройства. Снайперы так и скачут с крыши на крышу, меняя дислокацию. Спецназ же в некоторых случаях может буквально

«подлететь» к вражескому чекпойнту с крыши прилегающих строений, в то время как соратники контролируют точку из окон.

Наконец, бордажный крюк, входящий в экипировку «антитанка» и штурмовика, позволяет подниматься по вертикальным поверхностям — заборам и стенам домов. Как следствие, добираться до одних и тех же чекпойнтов стало существенно проще — враг уже не может просто окопаться у какой-либо точки и контролировать заранее известные пути подхода.

Армии и оружие

В игре появилось шесть новых разновидностей войск: спецназ военно-морских сил США (US Navy Seals), британский SAS, российский спецназ, спецназ MEC (MEC Special Forces), повстанцы (Rebels) и боевики (Insurgent Forces). Как несложно догадаться из названия, реально армий было добавлено лишь четыре — россияне, британцы, боевики и повстанцы. Да и разница между ними, по сути, сводится только к озвучке, моделям персонажей и оружию/технике.

Некоторые недовольные фанаты тут же закричали, что их надули. Не совсем понятно, чего они, собственно, ждали. Новых классов? Так с самого начала было известно, что их не будет. Полной замены оружия? Еще в анонсе было сказано, что основная масса стволов останется прежней... В общем, причина недовольства не совсем ясна.

Что же касается огнестрельного оружия, то разработчики добавили его в игру довольно много. Более того — сделали стволы аддона анлоками для оригинальной версии Battlefield 2 и (крайне важно!) позволили всем купившим Special Forces разлочить при очередном повышении звания не одну, а сразу три новые пушки. То есть вы ставите аддон и при ближайшем повышении звания получаете три новых ствола для стандартных карт Battlefield 2. Хитрый маркетинговый ход? Несомненно. Но неужели вы сомневаетесь в экономической трезвости EA?

Ну и о самих стволах. Медики британской армии получили отличную винтовку G36E, значительно превосходящую по характеристикам старый анлок L85A1. Штурмовикам перепала знатная винтовка F2000 с подствольным гранатометом, которого так не хватало классу в стандартном анлоке G3. Инженерам вручили неплохой, хотя и слишком маломощный авто-

мат MP7, который, впрочем, заметно лучше стандартного оружия. Английский спецназ снабдили G36K, которая много круче стандартного анлока G36C. Наконец, «саппортам» достался потрясающий пулемет MG36. Американская армия расщедрилась на новый анлок для спеца — винтовку SCAR-L. Остальные пушки доступны только при игре в Special Forces (то есть они не являются анлоками в стандартной Battlefield 2).

Набор более чем достойный, особенно если учесть, что баланс нового оружия выверен до миллиметра. Ни одна из армий не имеет сколько-нибудь заметного огневого преимущества при прочих равных условиях.

Средства передвижения

Помимо стандартных, хорошо знакомых всем средств передвижения, разработчики добавили в аддон несколько новых. Больше всего на геймплей влияют только два из них — гидроцикл, который позволяет отдельно взятому бойцу очень быстро и почти бесшумно преодолевать водные преграды, и квадроцикл, с помощью которого можно осуществлять быстрые прорывы к чекпойнтам на суше. Особенно удобен квадроцикл для спецов — закинутая на его капот C4 детонирует после первого же столкновения с бронетехникой противника.

Прочие средства передвижения — БМП-3, легковушка с пулеметом на багажнике, шестиколесный багги, грузовик и бонусный отечественный вертолет Ми-35 — являются лишь альтернативой уже привычной боевой технике. Чего-то нового в геймплей они не привносят, хотя покататься на них и освоить пилотирование новой «вертушки», конечно, интересно.



Аддон, что ни говори, получился хороший. Тот факт, что он не понравился многим фанатам оригинала, ничуть не умаляет его достоинств. Да, раша и зверских зарубов на танках, вертолетах и самолетах (которых, кстати, в аддоне вообще нет) в Special Forces не предусмотрено. Зато сколько угодно боев на крышах, перестрелок на узких улочках городов, длительных операций по выкуриванию противников из зданий. Отказать себе в таком удовольствии и не поиграть? Можно, но только если вы совсем-совсем не любите игры такого рода. Во всех остальных случаях — рекомендуем. ■



ZOOM – ЭТО ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ **SUPER** ТЕМАТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕЖУРНАЛ.

Последние новости
из мира компьютерных игр,
независимые обзоры
и критический взгляд со стороны,
старые киты
и новинки игровой индустрии.



Информативно и доступно
о достижениях науки и техники,
экскурс в мир компьютеров и Интернета,
серьёзно и с юмором о высоких технологиях.

Лицензия на осуществление телевизионного вещания. Серия ТВ № 5601 от 24.10.2001 г.

МУЗТВ
★★★★★

www.muz-tv.ru

СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887



Домашнее эротическое видео
Съемка скрытой камерой
пикантного обсуждения
женского тела ...
8310934



Dance-Мент-Party
Супершоу! Тарантино отдыхает!
Чумовой танец в исполнении
милиционера Ромы! Давай, Рома!
8310799



Ну, дура-дурой!
Беспрецедентное супершоу.
Участуют: глупая и злая морда, а
также хитрая лапа.
8311305



Глаза на лоб полезли...
Экстремальное супершоу! Вы
можете достать языком до своего
глаза? А нижнюю губу натянуть
на нос?
8310802

Поисковая система любви «Мобильные Знакомства»

Отправь SMS-кой слово:
MANIA
на номер -
8888

Каждый месяц -
трижды
мобильные
телефоны
Voxtel
http://www.voxtel.ru

Теперь
фото!

Стоимость SMS - 0,08* у.е.
*Для абонентов «Билайн» - 0,15 у.е.
Стоимость указана без учета НДС.
Вся информация SMS - бесплатна.
Подробности - на www.voxtel.ru

ПРИЗНАНИЯ В ЛЮБВИ

Хочешь покоришь
сердце любимого или
возлюбленной? Самые
лучшие и страстные
признания в любви.

ПРИЗНАНИЕ
ДЕВУШКЕ
отправь SMS-кой
слово -
MANYG

ПРИЗНАНИЕ
МУЖЧИНЕ
отправь SMS-кой
слово -
MANYB

ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

Отправь SMS с кодом
картинки на номер
8881

они живые и шевелятся

8333645 8333287 8333639

8335563 8335561 8335559

8336419 8331286 8335577

Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

101x29 72x28

8312535 8313337 8313336

8312534 8311744 8311855 8310442 8310443

8312334 8313759 8320226 8312333 8313758 8320225

8311846 8329862 8313274 8310192 8329861 8313255

8313186 8311952 8313073 8313185 8311934 8313052

Заказать мелодию очень просто!
Отправь SMS с кодом МОНО- или ПОЛИФОНИЧЕСКОЙ мелодии на номер: **8881**
Для заказа MMF- или MP3-звонка отправь его код на номер: **8887**

ТОП-ХИТЫ!

скачай одну и получи вторую бесплатно	Монофония	Вибро! Полифония	MMF & MP3
1:25 Из к/ф "9 рота" NeoMaster 8345888 8345887 8345884 8312869	1:02 Если в сердце живёт любовь Савичева 8338881 8338880 8338863 8311801	0:43 Корабляки Подъём feat Корина М. 8339422 8339422 8339418 8312098	0:55 Восточная сказка Agash и Блестящие 8344559 8344561 8344556 8312471
1:14 Чёрные глаза А.Мургу и А. Тлебуз 8315987 8315988 8316119 8310062	0:51 7 этаж Масская 8340370 8340371 8340366 8311653	0:26 Boro Boro Agash 8324543 8324544 8324553 8310978	0:42 Freestyler Bomfunk MC's 8315870 8315871 8315860 8310095
0:34 Lonely Akon 8340668 8340669 8340655 8312037	1:00 Satisfaction Benny Benassi 8311051 8311052 8311056 8310367	0:36 The World Is Mine David Guetta 8334587 8334588 8336046 8310942	0:30 Tike Tike Kardi Agash 8327146 8327147 8327150 8310953
1:24 Алина Кабаева NEW Игрок слова 8346655 8346654 8346650 8313026	0:45 Владимирский централ М.Круг 8315744 8315745 8315864 8310107	1:28 Иван Васильевич меняет профессию 2 8343102 8343104 8343098 8312192	0:55 Как твои дела? NEW Ю. Савичева 8346882 8346881 8346879 8313076
0:34 Кинг-ринг, тема из к/ф "Бой с тенью" 8325255 8325256 8325258 8310216	0:32 Красавица HIT Фактор - 2 8338166 8338168 8338163 8311340	1:02 Кустурница Братья Грим 8340863 8340862 8340858 8311733	0:58 Медляк NEW Mr. Credo 8344062 8344064 8344059 8312385
0:59 Не виноватая я Фабрика 8341573 8341575 8341570 8311901	0:29 Про Красную Шапочку Максим Галкин 8338907 8338903 8338892 8311802	0:34 Ресницы HIT Братья Грим 8331953 8331954 8331951 8310372	1:06 Рома, извини HIT Зеэри 8344719 8344718 8344715 8312549
0:56 С чистого листа NEW Дмитрий Малахов 8342496 8342498 8342493 8312190	1:07 Сам ты Наташа NEW Шнильки 8347820 8347819 8347816 8313213	1:01 Сделан в СССР NEW Олег Газманов 8346233 8346232 8346231 8312989	1:08 Снежная королева NEW Пилис Трубацкий 8346647 8346646 8346642 8313029
0:47 Тема из к/ф "Бой с тенью" Triplex 8335299 8335300 8335327 8310951	1:03 Улетай HIT А-Студио 8335887 8335888 8335884 8310985	0:48 Чёрные глаза NEW А. Мургу и Crazy Frog 8346670 8346672 8346667 8313037	0:35 Чёрный Бумер Серёга 8315078 8315079 8315082 8310067
0:45 Чмоки-чмоки NEW Шнильки 8347845 8347847 8347842 8313244	0:35 Юность в сапогах из к/ф "Солдаты" 8328540 8328541 8328545 8311309		

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник Только у нас!	Отправь код мелодии на номер 8887
2:54 Если в сердце живёт любовь Ю.Савичева 8312365	2:55 Кустурница Братья Грим 8312763
2:57 Ресницы Братья Грим 8312764	КГБ и Тутси 8312304
2:59 Горький шоколад КГБ и Тутси 8312859	Neomaster 8312305
3:06 Из к/ф "9 рота" Тутси 8312305	Шнильки 8312345
3:06 Самый, самый Фактор 2 8312303	Чили 8313212
3:08 Чмоки-чмоки Х-Mode 8312364	Глюкоза 8312366
3:23 Красавица Шнильки 8313211	Преступление Шнильки 8312363
3:23 Что? Где? Когда? Шнильки 8313210	Серёга 8312765
3:26 Юра О. Газманов 8313208	О. Газманов 8313231
3:27 Маленькая штучка Чили 8313209	О. Газманов 8312766
3:33 Апокалиптика Серёга 8312307	Smash!! 8312307
3:38 Сам ты Наташа Глюкоза 8312306	
3:42 Кинг Ринг	
3:45 Новая заря	
3:55 Омут	
4:03 Сделан в СССР	
4:05 Чёрный бумер	
4:11 Мечта	
4:25 Швайне	

Отправь SMS с кодом мелодии на номер: 8881	Монофония	Вибро! Полифония
1:12 All About Us HIT Tatu 8344071 8344073 8344072 8344069	0:46 Axel F HIT H. Falermayer 8332618 8332619 8332617 8332596	1:14 Celice NEW A-Ha 8345693 8345695 8345694 8345690
1:04 Don't Cha NEW Pussycat Dolls (feat. Busta Rhymes) 8344089 8344088 8344087 8344084	0:21 Du Du Tarkan 8324658 8324659 8324657 8324682	0:30 First Day Timo Maas feat Bryan Molko 8339562 8339564 8339563 8339559
0:59 Getaway NEW Texas 8345772 8345774 8345773 8345767	0:48 Hung Up HIT Madonna 8343177 8343179 8343178 8343174	0:32 I like to move it из м/ф "Мадагаскар" 8339413 8339415 8339414 8339411
0:32 La Tortura Shakira 8340785 8340784 8340786 8340778	1:24 Sous L'oeil De L'ange NEW K-Mar 8344251 8344253 8344252 8344248	1:01 Suavemente Paul Cless 8342472 8342474 8342473 8342469
1:10 Tripping R. Williams 8342504 8342506 8342505 8342501	0:28 Yeah HIT Usher 8321834 8321835 8321833 8321838	0:39 You're Beautiful NEW James Blunt 8345879 8345881 8345880 8345874
0:32 Бригада Триплекс 8311781 8311782 8311780 8311740	0:29 Бумер С. Шнуров 8312189 8312212 8312188 8312187	1:06 Была не была NEW Джанго 8345686 8345685 8345687 8345682
0:24 Как хотел я Дима Билан 8340292 8340294 8340293 8340290	0:21 Ночной дозор Уматурман 8314054 8314055 8314053 8314058	0:54 Тебе понравится NEW Жасмин 8345824 8345826 8345825 8345821
0:49 Ты далеко Уматурман 8342150 8342152 8342151 8335329	0:57 Маленькая штучка NEW Шнильки 8345679 8345678 8345680 8345675	

Отправь SMS с кодом MMF- или MP3-мелодии на номер: **8887**

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	8310227
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	8310241
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого парня	8310236
Опять звонит какой-то гад!	А. Лукашенко (пародия)	8310316
Тебе звонят, ты че, не слышишь, опять на ком-то громко дышишь?	Звонок парню	8311463
Тополь, тополь, я - сосна. Как слышно? Приём!	Каля и Дора	8310772
А-а-а! Мой телефон шевелится, он - живой!	Очень страшный звонок	8311820
Бандерлоги! Вы меня слышите?!	Прикольный звонок	8312811
Бинья... Бинья... (пародия на Crazy Frog)	Каля и Дора	8310773
В сотый раз тебе звоню! (Жена-монстр)	Звонок парню	8311461
Вы нажали кнопку самоуничтожения! 10...9...8...	Прикольный звонок	8312807
Джордж - сраный козвол!	Пародия на Жиринского	8311112
До начала разговора - 5 минут! Счет по-прежнему 0:0!	Прикольный звонок	8312781
Дорогая, возьми трубочку	Поющий муж	8310354
Дорогой, поиграй с моими кнопочками	Манерный звонок	8310355
Жена звонит	Прикол	8310049
Зай! Ответь мне скорей на звонок!	Звонок от любимого	8311352
Звонит тебе жена (валенки-mix)	Звонок парню	8311464
Звонок любимой девушке	Молодой человек	8310101
Йоу, чувак, звонит твоя трубка (R'n'B-mix)	Прикольный звонок	8312006
Кто-то в трубочку звяк-звяк, а мы за трубочку хват-хват!	Из к/ф "Обыкновенное чудо"	8312787
Любимая, все без тебя постыло...	Звонок от любимого	8312124
Любимая, скажу тебе я снова, как хорошо, что есть такое слово...	Звонок от любимого	8312131
Мамыш, подними трубку.	Звонок от любимого	8311344
Милый мой котик!	Звонок от любимой	8311345
Милый, твоё солнышко звонит! (Любимая соскучилась)	Звонок парню	8311468
Молодой человек, трубку возьми в конце концов!	Звонок для парня	8311479
Муж Звонит	Прикол	8310052
Ну, что же ты молчишь, хамло, возьми меня, скажи: "ал-ло!"	Звонок парню	8311480
Пацаны тебе звонят! С Новым годом, слышишь, брат?	Шансон	8312272
Песня для глухих в исполнении девочки без баши	Прикольный звонок	8311475
Привет... привет... привет! (рок-альтернатива)	Прикольный звонок	8312793
Пупочек мой сладкий!	Звонок от любимого!	8311347
С вашего счета сняли 200 долларов на озеленение луны!	Прикольный звонок	8312795

НИКА

Скачай одну и получи вторую бесплатно!
ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ
Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

8320828 8340834 8329601

8329617 8340921 8331306

8331063 8331035 8334281

8318448 8327656 8310464

8327691 8324417 8326421

8333035 8333025 8333017

8340927 8329657 8329659

8311905 8341119 8333336

8324413 8322218 8324435

8342873 8324421 8318437

8330314 8326591 8330336

Совместимость телефонов
Цветные картинки: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech • Черно-белые картинки: 101x29: Siemens 72x28: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson • EMS-МЕЛОДИИ: Alcatel, LG, Fly, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • Полифония: Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • Монофония: LG, Nokia, Samsung, Siemens • Видео: Motorola: V335, V620, V3, E308, MPX200; Nokia: 6230, 7610, 7260, 6670, 6681, 6680, 7270, 6170; Sony Ericsson: K900i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i • АНИМАЦИЯ: Nokia: 3100, 3200, 7200; Sony Ericsson: K500i, Z600, 1610, T200i; Motorola: V220, C650, V380, C155, V171; Sagem: myX-7, myX-5m; LG: 65310, 1600, 7100, T5100, F2100, C1100, 82000; Siemens: S160; Samsung: E820, P730; Panasonic: A200; Alcatel: OT557, OT757 • MP3: Alcatel: OT756, OT757; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6681, 6280, 6670, 7610, 7260, 3230; Motorola: E398, V220, C650, V380, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910i • ВИБРОТОНЫ (полифония): LG, Samsung, Nokia • Темы: Nokia: 6260, 6600, 6620, 6630, 7610; Sony Ericsson: K700, K700i • MMF: Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel

Служба поддержки: (495) 115-97-77 (9:00-21:00 по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, темы, анимации, MMF- или MP3-звонка необходимо подключить WAP / GPRS или Internet / GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность предоставленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса (без НДС): на номер 8881 - 0,995; на номер 8887 - 25 (МТС - 1,95)

Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора

Хронометраж только для полифонии.

Copyright © 2005 Nikita. © Sony Music Entertainment (RUS). © BMG Russia. © Продюсерский центр Игоря Митянина © Герман Музыкальное издательство. © ООО «МедиаСтария Продакшн» 2005. © ООО «Шурум» © Мегалитер. © EMI Music Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © TORMAC. © Moskva. © Z-group. © Слайд-шоу. © Алтон Бонков. © ООО «Инновационная компания «ИДЕН». Все права защищены. Упоминание торговых знаков является собственностью их владельцев.

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

CPL ВЫБИРАЕТ ЖК-МОНИТОРЫ

Эпоха безраздельного властвования ЭЛТ-мониторов в киберспорте подходит к концу — жидкокристаллические экраны становятся все более быстрыми и качественными. Об этом заявил сам **Энджел Муноз**, глава **CPL**. Он сказал: «Мы много лет откладывали переход на ЖК. ЭЛТ-мониторы — пережиток прошлого, их тяжело транспортировать, долго распаковывать и устанавливать. С ЖК-мониторами таких проблем не будет».

Что ж, если смерть ЭЛТ признала даже такая организация, как **CPL**, то их окончательное исчезновение явно не за горами. Неизвестно только, как это воспримут сами игроки.

НЕПОБЕДИМЫХ НЕТ

Даже самый опытный киберспортсмен может допустить ошибку. **Джонатан «Fatal1ty» Венделл** — не исключение. Во время шоу-матча по **Quake 4**, который проходил в **Consumer Electronics Show** в Лас-Вегасе, Джонатан в течение нескольких дней должен был сражаться с начинающими игроками. Однако даже огромный опыт не помог **Fatal1ty** избежать поражений. Молодой и неопытный прогеймер **ck-nomadic** победил легенду киберспорта со счетом 4:5.

Напомним, что ранее во время похожего шоу-турнира по **DOOM III** китайский кибератлет **Rocketboy** также одолел знаменитого американца, за что получил внушительный приз — \$125 000. Правда, **Rocketboy** был вовсе не новичком...

СЛЕДУЮЩАЯ СТАНЦИЯ — CPL WORLD TOUR

Руководство **CPL** продолжает раскрывать подробности грядущего **CPL World Tour 2006**. Игроки наконец-то узнали, в каких странах пройдут отборочные этого турнира. В список попали не только государства Западной Европы (Швеция и Италия), но также Бразилия и Китай. Особенно повезло США, где пройдут не только финальные игры, но и один из отборочных туров. Жалко лишь, что **CPL** в очередной раз обделила своим вниманием Восточную Европу. За бортом **World Tour** осталась и Германия — одна из самых развитых в киберспортивном плане стран Европы. Но расстраиваться пока рановато — окончательный список остановок еще может быть пересмотрен.

КИБЕРСПОРТ В ЭФИРЕ

К популярным интернет-радиостанциям **TsN** и **Radio iTG** собирается присоединиться и лига **ClanBase**. В начале января представители этой организации поделились планами по созданию собственной радиостанции для прогеймеров. В отличие от своих коллег



■ **ClanBase** вновь заинтересовалась **Unreal Tournament 2004**. К чему бы это?

ClanBase будет делать упор не на **Warcraft III: The Frozen Throne** или **Counter-Strike**, а на **Unreal Tournament 2004**. Ведущим станет **Джим «Beyund» Марк** (известная личность в УТ-комьюнити), который будет освещать ход турниров и брать интервью у легенд **Unreal Tournament 2004**. Возникает закономерный вопрос — уж не собирается ли **ClanBase** породить подзабытую дисциплину?

Тем временем организаторы **TsN** анонсировали новый проект — **Video on Demand**. Отныне всем подписчикам **TsN** будут доступны не только трансляции свежих матчей и турниров, но и видеоархив лучших игр с **CPL Winter** и финальных матчей в **CPL World Tour**.

ЧЕЛОВЕК ГОДА В КИБЕРСПОРТЕ



■ **Энджел Муноз**

Организаторы крупного киберспортивного проекта **complexity** подвели итоги 2005 года. Напомним, что в прошлом году в номинации «Человек года в киберспорте» победу одержал менеджер команды **Team3D Крейг «Torbull» Ливайн**. На этот раз в списке претендентов оказалось аж девять человек. Многие считали, что почетный титул разыграют между собой менеджер **SK Gaming Андрэ «bds» Торнтсон** и президент проекта **NiP Питер Хедлунд**.

Однако в результате голосования первое место неожиданно для всех досталось главе **CPL Энжелу Мунозу** (он набрал 42% голосов). Второе место отошло тому самому **bds** (14%), третье — создателю сервиса **VBCast Йохану «Vesslan» Риману** (13%), а четвертое — президенту лиги **CEVO Чарли Плиту** (11%). Помимо заветного титула **Энджел Муноз** получил символический приз — \$500.

ПЛАНЕТА-X

24—25 декабря в Киеве прошел крупный турнир — «Планета-X». Призовой фонд был более чем приличный не только по меркам Украины, но и меркам всего СНГ — \$6000. Турнир собрал лучшие команды России, Украины, Беларуси и Прибалтики. Наш журнал был генеральным информационным партнером этого мероприятия.

Соревнования проводились в дисциплине **Counter-Strike 1.6** на протяжении двух дней. Наша команда (**Amazing Gaming**) заняла шестое место. **Virtus.pro** тоже малость сплеховали, уступив первое место команде **forZe**. Итоговые результаты следующие:

- 1 место (\$3500) — **forZe** (г. Москва);
- 2 место (\$1800) — **Virtus.pro** (г. Москва);
- 3 место (\$800) — **Rush3D** (г. Москва);
- 4 место (\$400) — **Pro100! FRAG.su** (г. Харьков).

СТАТИСТИКА ОТ WCG



Организаторы **World Cyber Games** опубликовали на своем сайте весьма интересную статистическую информацию о турнирах, прошедших с 2001 по 2004 годы. Так, обнаружилось, что в 2004 году в дисциплине **FIFA** больше всего побед одержали французы, а в период с 2001 по 2004 годы первые места в **Starcraft: Brood War** стабильно занимали представители Южной Кореи. Что интересно: все победители предпочитали расу **terrans**. Та же ситуация и с **Warcraft III: The Frozen Throne** — самой востребованной расой оказались люди.

Кроме того, организаторы **WCG** проводят голосование, в котором все желающие могут поддержать свою любимую игру. Но будут ли учтены пожелания игроков при формировании списка дисциплин **WCG 2006** — неизвестно.

Кроме того, организаторы **WCG** проводят голосование, в котором все желающие могут поддержать свою любимую игру. Но будут ли учтены пожелания игроков при формировании списка дисциплин **WCG 2006** — неизвестно.

НА CD И DVD

На диске вас ждут не дожидаясь демки с турниров **CPL Winter 2005 (Counter-Strike: Condition Zero, Quake 4)**, **Star Wars II (Warcraft III: The Frozen Throne)**, **CSCL III Сезон 5 (Counter-Strike 1.6)** и с финальных игр чемпионата **EuroCup XII (Counter-Strike 1.6, Quake 4)**.

Также на диске вы найдете набор программ, необходимых любому, кто интересуется киберспортом: **Advanced Warcraft III Configurator**, **CSE Demoplayer 4**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.6**, **Seismovision 2.28** и **SK Player 1.1**.

ВЕСЕННИЕ И ОСЕННИЕ ФИНАЛЫ В МОСКВЕ

призовой фонд каждого финала

\$10000!

Quake4 Open ●

Warcraft III TFT ●

Counter-Strike 1.6 ●

Отборочные турниры весеннего этапа

16-17 февраля	Екатеринбург	Клуб «b100»
4-5 марта	Санкт-Петербург	Клуб «М19»
11-12 марта	Минск	Клуб Voodoo
18-19 марта	Волгоград	Клуб «Нашествие»
25-26 марта	Новосибирск	Клуб «Патриот»
25 марта	Киев	Клуб «С-club»
1-2 апреля	Ростов-на-Дону	Клуб «Турбина»
1 апреля	Киев	Клуб «С-club»
8-9 апреля	Нижний Новгород	Клуб «Шлюз»
15-16 апреля	Пермь	Клуб «Кислород»
17-21 апреля	Москва	Клуб «Flashback»
22-23 апреля	Москва	Клуб «Playground»

29 – 30 АПРЕЛЯ ФИНАЛ В МОСКВЕ

путевки на финал
железные подарки
потеря для зрителей



frag.su gameinside.com www.v4.by www.reborn.ru

Перебежчики

Как сделать команду стабильной

Хотя мировой киберспорт сейчас находится на подъеме, у него по-прежнему очень много проблем. Но еще больше проблем у российского киберспорта, который, в отличие от своего заграничного «коллеги», все еще пребывает в переходном возрасте. Перечислять их можно часами. Тут и недостаток финансирования, и отсутствие нормальной поддержки со стороны государства, и элементарная неготовность многих игроков упорно работать ради победы. Но если присмотреться внимательно, нетрудно заметить, что самая большая беда практически всех российских команд — это нестабильность составов.

Я ОТ БАБУШКИ УШЕЛ...



■ Cooler сменил уже не одну команду, но это не мешает ему выигрывать все новые и новые турниры.

Постоянная ротация игроков в России и странах СНГ происходит главным образом из-за того, что у нас до сих пор нет устоявшейся системы формирования команд, а толковых менеджеров можно пересчитать по пальцам. Как так получилось? Да очень просто: у большинства молодых команд нет надежного спонсора. Кто согласится вкладывать деньги в команду, если завтра ее костяк может убе-

жать к конкурентам, а несчастному спонсору останется лишь подсчитывать убытки?

Нестабильность составов негативно сказывается и на уровне игры. Особенно этим страдают команды по **Counter-Strike**. В дуэльных играх и стратегиях игрок отвечает лишь сам за себя и с равной вероятностью может добиться успеха под флагом другого клана, в командных же соревнованиях решающую роль играет взаимодействие между игроками — даже гибель одного-единственного бойца может привести к печальным последствиям.



■ Яркий пример пагубного воздействия нестабильности — команда ForZe. Сегодня — чемпионы ESWC Russia 2005, завтра — аутсайдеры.

Но несмотря на всю очевидность возникающих проблем, прогеймеры продолжают регулярно переходить из одной команды в другую. Причины подобных метаний могут быть самыми разными. Не сошлись характерами (взаимопонимание — залог успеха; от игрока, который неприятен своим же товарищам, может отказаться сама команда), разница в уровне игры (слабый игрок будет тянуть на дно весь коллектив) и так далее. В таких ситуациях смену клана можно рассматривать как положительное явление; гораздо хуже, когда уход одного участника ставит крест на карьере талантливой и успешной команды. Такое случается сплошь и рядом: предложили человеку больше денег — вот он и ушел.

Слепая погоня за наживой приводит к печальным последствиям для всего киберспорта. **ForZe**, одна из ведущих российских CS-команд, чуть ли не каждый месяц меняет свой состав. Отсюда и крайне нестабильная игра: сегодня команда занимает первое место в крупном турнире, а уже через месяц может даже не выйти из группы.

ЗАЛОГ УСПЕХА

Кланы, сумевшие сохранить свой первоначальный состав, можно пересчитать по пальцам. Но те, кому это удалось, добиваются действительно серьезных успехов: такие команды выходят на первые места не только в России, но и за рубежом.

За примерами далеко ходить не надо. Достаточно вспомнить самую титулованную российскую команду по Counter-Strike —

Virtus.pro. Своим успехом «виртусы» в немалой степени обязаны тому, что через все победы и поражения они прошли одним составом.



■ Virtus.pro — одна из немногих российских команд, сумевших добиться успеха на мировой арене.

«Пробный» состав Virtus.pro был собран 1 ноября 2003 года, но свою историю команда ведет с января 2004 года, когда начальный коллектив сменился более чем наполовину. Новые игроки до сих пор состоят в команде.

За два с лишним года в Virtus.pro поменялось всего два человека. **Boris P.** пришел на смену **Алексее Злобичу** еще в мае 2004 года и с тех пор зарекомендовал себя одним из лучших стрелков не только России, но и всей Европы. Прошлым летом произошла последняя замена — на место **Виктора Филимонченко** взяли молодого игрока **Дмитрия Богданова**. Некоторое время в Virtus.pro был другой капитан, но это продолжалось относительно недолго.

Чем хороша стабильность команды? Многим — игроки вместе набирают опыт, узнают друг друга ближе, отработывают и оттачивают новые тактики. Вот что говорит по этому поводу менеджер команды **A-gaming**: «Важно изначально собрать команду людей, которые не будут конфликтовать. А потом и вовсе станут близкими друзьями. Конфликты, конечно, неизбежны, поэтому хорошо, когда в команде есть человек, умеющий их гасить. Какие-то конкретные советы здесь дать трудно, психология людей — слишком тонкая штука. Высокие зарплаты и наличие контрактов с игроками как минимум не мешают». Ей вторит менеджер Virtus.pro: «В своей команде мы изначально ставили целью стабильное лидерство. Мы всегда считали, что



■ Быстрорастущая команда A-gaming достигла хороших результатов именно благодаря стабильности своего состава.



■ В Counter-Strike уход всего одного игрока может привести к краху всей команды.

одним из ключевых факторов успеха является постоянство состава. В первые месяцы работы с Virtus.pro я была для них чем-то вроде начальника, поэтому состав не мог изменяться без моего согласия. Если бы не это, мы, возможно, не сумели бы сохранить первоначальный состав и никогда не достигли бы тех результатов, которые мы имеем сейчас. Теперь, когда нас связывают не столько контракты, сколько дружба, практически все игроки осознали преимущества постоянного состава. Что нас удерживало от частых замен в последние месяцы? Мы долго играем вместе и научились мириться с недостатками своих партнеров. Приглашая нового человека, команды всегда пытаются избавиться от самых слабых и самых проблемных своих игроков. Но кто знает, какие недостатки есть у приглашенного игрока и сколько времени потребуется, чтобы к ним могли привыкнуть остальные члены команды? Имидж стабильной команды всегда на руку во взаимоотношениях с кем бы то ни было — будь то спонсоры, пресса или организаторы чемпионатов. Наконец, есть еще и такая вещь, как необходимость «притирки» участников при смене тактики — с новыми игроками она может занять гораздо больше времени, чем это было бы при старом составе. А времени никогда не хватает, особенно перед крупными турнирами. Поэтому любая замена должна иметь под собой очень веские основания».

ДИСЦИПЛИНА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Так обстоят дела в России и СНГ. А что происходит за границей? Как ни странно, там переходы вполне обычное явление. Многие топовые команды США или Европы часто меняют состав (потому что все время ищут талантливых игроков), но у них почти нет той неразберихи, которая наблюдается у нас. Там прогеймер не может просто так взять и уйти, если ему вдруг надоели товарищи по команде. В серьезном коллективе каждый киберспортсмен связан жестким контрактом, любое отступление от него карается денежным штрафом. Спонсор должен быть уверен, что его подопечные отработают вложенные средства на 100%.

Не последнюю роль в сохранении стабильности состава играют и менеджеры, которые (в идеале) должны все время держать игроков в жесткой узде, вовремя отслеживать настроения коллектива и гасить возможные конфликты. Хороший менеджер должен быть не только умелым организатором, но и психологом.



■ 4Kings терпели одно поражение за другим до тех пор, пока у команды не появился грамотный менеджер.

ПРОКЛЯТИЕ ELEMENT'A



Первым в истории Counter-Strike прецедентом покупки игрока одной командой у другой стал договор между NoA и SK. Всего за несколько тысяч долларов SK согласились продать конкурентам талантливого игрока, известного под ником **Element**. Однако если бы руководство SK могло предвидеть последствия своего поступка, оно ни за что бы не пошло на эту сделку.

Заполучив Element'a (который оказался превосходным тактиком и стрелком), NoA начала взбираться на все более и более высокие позиции. А вот SK буквально рухнула в пропасть. С момента ухода Element'a команде фантастически не везет. Состав, который до этого в течение года не потерпел ни одного поражения на серьезных турнирах, как будто подменили. SK проиграли два важных матча на **ESWC**, вылетели за пределы призовой тройки, упустили «золото» на очередном турнире **CPL** и оказались лишь четвертыми на **WCG**.

Для многих и такие результаты были бы поводом для гордости. Но для команды подобного уровня проигрыш восьми ответственных матчей всего за полгода стал катастрофой. SK уступила еще в нескольких турнирах и в конце концов распалась. Лишь в июле 2005 года собранный заново клан смог преодолеть «проклятие Element'a» и победил на **CPL Summer**.

Эта история — одна из самых ярких иллюстраций того, как любое непредвиденное изменение состава может привести к краху команды мирового уровня. Что уж говорить о средних коллективах, для которых потеря одного сильного игрока практически всегда губительна.

Интересна и судьба самого Element'a. Этот переход стал для него не единственным. За свою карьеру он успел побывать в составе SK, NoA, **mibr**, **eoL** и еще нескольких знаменитых кланов. И каждый раз его уход закономерно приводил к падению команды на несколько строчек в мировых рейтингах. Вот уж действительно человек-проклятие. Тем не менее такая скандальная репутация помогла Element'у стать одной из легенд мирового Counter-Strike.

Подобных «элементов» хватает везде, в том числе и у нас. Однако большинство из них, помимо стремления часто менять команды, не может похвастаться ни одним из многочисленных талантов своего кумира.



■ Практически неизменный состав позволил Team3D в 2005 году вновь стать чемпионами всея WCG.



■ Корейские прогеймеры готовы поклясться, что будут четко следовать условиям контракта

Еще интереснее обстоят дела в Южной Корее. Там переход знаменитого игрока из одной команды в другую — явление чрезвычайно редкое. Корейские кланы предпочитают заключать очень суровые и долгосрочные контракты. Поэтому ситуация, когда прогеймер до истечения контракта покидает команду, чтобы уйти к тому, кто предложил больше, практически невозможна. Перебежчику придется заплатить такой разорительный штраф, что он десять раз подумает, прежде чем решится на переход.

В Корее постепенно начинает набирать обороты такая оригинальная для киберспорта тенденция, как перепродажа игроков между командами. Подобные «трансферы» давно прижились в футболе и других командных видах спорта, но там переход игроков из одной команды в другую поставлен на четкую правовую основу.

Как добиться стабильности от российских команд? Для начала самим игрокам и менеджерам надо научиться воспринимать игры как спорт, а не как мимолетное развлечение. В настоящем спорте в первую очередь требуется ответственный подход к делу. Еще лучше, если этот подход закреплен продуманным до мелочей договором и жесткой рукой грамотного менеджера. Тогда прогеймеры наконец-то перестанут менять команды как перчатки и появится та самая стабильность. А где стабильность — там и уверенность спонсора. Если он будет уверен в игроках, то не пожалеет своих денег на развитие команды, которая рано или поздно обязательно добьется успеха. ■



Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Fahrenheit



Введите вместо имени **J8OL14FD** (код РЕГИСТРОЗАВИСИМ), чтобы открыть все уровни и заставки игры.

MX vs. ATV Unleashed



Зайдите в меню Options, найдите там раздел Cheat Codes. Активируйте его, после чего вводите коды:

TOOLAZY — дает доступ сразу ко всем бонусам, перечисленным ниже; **BigBore** — открывает все мотоциклы с объемом двигателя 500 cc; **MiniMoto** — доступ ко всем мотоциклам с объемом двигателя 50 cc; **Couches** — открывает все квадроциклы (ATV); **Brapp** — доступ ко всем представленным в игре мотоциклам; **LeadFoot** — открывает все треки Machines Challenge; **PitPass** — доступ ко всем трекам; **HuckIt** — доступ ко всем Freestyle-трекам; **NotMoto** — доступ ко всем трекам Open Class; **GoOutside** — доступ ко всем National-трекам; **IAMTOOGOOD** — разблокирует Pro Physics; **Wannabe** — разблокирует Pro Riders; **Golnside** — доступ ко всем Supercross-трекам; **BrokeAsAJoke** — 1 000 000 очков; **Wardrobe** — все запчасти.

The Bard's Tale

Во время игры зажмите **Shift** и стрелками на клавиатуре наберите:

вправо, влево, вправо, влево, вверх, вниз, вверх, вниз — неуязвимость;
влево, вправо, влево, вправо, вверх, вниз, вверх, вниз — иммунитет к атакам врагов;
влево, влево, вправо, вправо, вверх, вниз, вверх, вниз — полное здоровье и мана;



вверх, вниз, вверх, вниз, влево, вправо, влево, вправо — дополнительные повреждения;
вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо — дополнительные деньги.

The Incredibles: Rise of the Underminer



Найдите в папке **The Incredibles Rotudata** файл **in2.ini** и откройте его в «Блокноте». Замените строку **AllowMasterCheats = 0** на **AllowMasterCheats = 1**. Сохраните изменения и запустите игру. Зайдите в раздел **Secrets** и вводите:

FROZBOOM — суперудар Фрозна;
MRIBOOM — суперудар мистера Невероятного;
FROZPROF — Фрозон получает 1000 очков опыта;
MRIPROF — мистер Невероятный тоже не в обиде: теперь 1000 очков опыта достаются ему;
MRIMASTER — все способности и параметры мистера Невероятного прокачаны по максимуму;
FROZMASTER — тоже самое для Фрозна;
WHYMUSTWEFIGHT — неограниченная энергия;
SHOWME — открыть все изображения в галерее;
LEVELLOCKSMITH — выбор уровня;
HUDBEGONE — отключить графический интерфейс.

UFO: Aftershock

Запустите игру с ключом **enable_system_console=true**. Для этого зайдите в меню **Пуск**, выберите там **Выполнить**, нажмите кнопку **Обзор** в появившемся окошке и найдите ехе-файл игры. Затем в конце, через пробел, допишите **-enable_system_console=true** (да-да, с дефисом). Отныне вы сможете в любой момент вызвать в игре консоль клавишей ~ (тильда). В консоли вводите следующие коды:

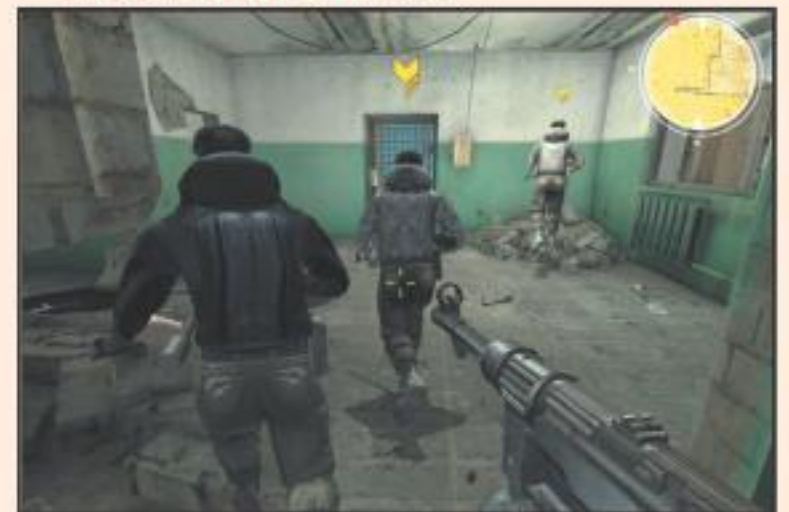
? — показать все команды для данного режима игры (глобус, сражение и т.д.);
untouch — бойцы становятся неуязвимыми;
full_store — все оружие и экипировка;
full_heal — восстановить подорванное здоровье всем бойцам отряда;
win_mission — выиграть миссию (в режиме боя);
add_resource x, y, z — получить указанное количество ресурсов каждого вида (вместо x, y, z — любые числа);
build_all — мгновенное завершение текущего проекта;
full_stores — забить склад разного рода предметами.

АЛЬФА: антитеррор — Мужская работа

После расстановки бойцов на поле боя и первого хода нажмите клавишу ~ (тильда) и введите команду **cheater on**, чтобы активировать режим читов. Теперь можно использовать следующие коды:

heal x y — вылечить бойца X на Y очков здоровья. Вместо X вводите **gru_N**, где N — номер нужного вам спецназовца. Например, команда **heal gru_4 9999** добавит 9999 очков здоровья четвертому бойцу в вашем отряде.
gainxp x y — добавить Y очков опыта персонажу X.

Восточный фронт: Неизвестная война



Найдите в каталоге с игрой файл **config.ini**, откройте его в «Блокноте» и допишите в конце строку **bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)**. Вызовите в игре консоль клавишей ~ (тильда) и вбивайте коды:

g_fly 1/0 — включить/отключить режим полета;
cl_showinfo 1/0 — показать/спрятать дополнительную информацию на экране;
g_noclip 1/0 — включить/отключить возможность прохождения сквозь стены (работает только при активированном режиме полета);
game_godmode x — неуязвимость (вместо X надо ввести текущее количество очков здоровья);
game_godmode 0 — отключить неуязвимость;
addwpn ? — показать список оружия;
addwpn x — получить оружие X (вместо X — его название, полученное благодаря предыдущей команде);
suicide — самоубийство.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Вивисектор: Зверь внутри



На уровне, где вы окопами проползаете через сотни врагов, в одной из палаток можно обнаружить монстрика, справляющего в уголке малую нужду. Если подойти близко, он разозлится и бросится на вас. Ну и ладно — туда ему и дорога.

Serious Sam II

Начните новую игру на легком уровне сложности, пройдите до конца хотя бы один уровень и запишитесь. Теперь выходите в главное меню, выбирайте Custom Level и загрузите карту на уровне сложности Serious. Загружайте первый сейв — теперь все бонусы будут начисляться вам так, как если бы вы играли на максимальном уровне сложности.

The Movies

Откройте (или создайте, если его нет) файл C:\Documents and settings\ваш профиль\Application data\Lionhead Studios\The Movies\Unlocking.ini и напишите в нем:

```
highest_decade = 2000
[prizes]
RANKPRIZE_1
...
RANKPRIZE_25
```

Вместо троеточия нужно вписывать слово RANKPRIZE_ с порядковыми номерами от 2 до 24. Если вы нигде не ошиблись, вам станут доступны все костюмы и декорации. Об этой хитрости мы уже писали в январском номере, но там это делалось другим способом — через реестр.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Grand Theft Auto: San Andreas

Любовь Rockstar к пошлым шуткам давно стала притчей во языцех. И вот еще одна такая



шутка. В Лос-Сантосе есть плакат, который в одной из миссий таранит машина. Изначально на плакате было написано «A taste of things to come». После инцидента с машиной надпись трансформировалась в «A taste of come», что очень созвучно с фразой «A taste of cum». От перевода этой фразы мы, пожалуй, воздержимся. (Moj@h3D, mojah3d.ne@mail.ru)

Civilization 4



Это, скорее всего, не пасхалка, а баг, но рассказать о нем все же стоит. Объедините в один отряд пушки и танки; затем, когда до них дойдет ход, нажмите Move to — и они... побегут прочь с поля боя, даже если под ногами у них будет море. При следующем ходе они окажутся уже на новом месте — там, где был конечный пункт команды Move to. (Иван Мазилин)

Fahrenheit



После прохождения игры в меню Bonus\Sequences откроется дополнительный эпизод под названием Ice Skating Contest, где можно попробовать свои силы на катке в роли каждого из детективов. (Виталий Щипанов)

F.E.A.R.



Опять же не столько пасхалка, сколько баг, но баг любопытный. Если на уровне Interval — 03. Escalation (Heavy Resistance) бросить любой предмет (я использовал ручную гранату) в сточную яму, показанную на скриншоте, до того, как в нее будет пущена вода, появится... всплеск. (Константин Илюшкин)

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

Serious Sam II

В игре можно встретить монстрика, перекочевавшего сюда из Serious Sam: The First Encounter и Serious Sam: The Second Encounter. Первый раз его можно увидеть на уровне Royal Sewers. После блужданий по канализации вы выйдете в небольшой зал, где встретитесь с девочкой. После расправы над противниками поднимитесь к правой двери и расстреляйте через решетку двух охранников. Дверь откроется. Пройдите до конца коридора, и вы наткнетесь на свадебную церемонию — в роли «молодоженов» выступают два гая, монстрик же одет в рясу священника.

Второй раз он попадется на уровне Castle of Rock. Найдите в левой части сада монету и идите

к фонтану. Бросьте ее в шляпу монстрика, и секрет будет активирован.



В следующий раз монстрик появится на уровне Floaterra. После перелета на второй остров пройдите на небольшую поляну. По левую сторону от вас будет каменная голова птицы с зажатой в клюве камнем. Подорвите камень с помощью гранаты или ракетницы и заходите в открывшуюся пещеру. С помощью телепорта перенеситесь в другую область. Возьмите мячик и попадите в движущуюся мишень. Монстрик упадет в воду, а вы получите в качестве приза дополнительную жизнь.

В четвертый раз монстрик встречается на уровне Area 5100. Рядом с бассейном, наполненным зеленой водой, находятся ворота, ко-



торые закрываются при приближении игрока. Механизмом управляет наш старый знакомый — он стоит в будке над воротами. Убейте его и спокойно проходите в ворота. (Алексей Губерман)



На уровне Freezerpad (в ангаре #12) находится одно любопытное устройство. При нажатии на левую кнопку появляется курица. А если нажать на правую, бедняжку просто расплющит. Croteam таким способом борются с птичьим гриппом?



В локации Frostpost в одном из зданий стоит некий контейнер с надписью «Top secret». Если разрушить его, например ракетницей, вы обнаружите внутри странных зайцев-бегунов в оранжевых костюмах. Убив их, можно получить немного брони и здоровья. (Евгений Киндеев)

Shadowgrounds

На уровне New Atlantis: Centrum в одной из жилых комнат можно посмотреть на расписание телепрограмм. Там значится фильм Preyground, который будут показывать поздно вечером. Preyground — это предыдущее название Shadowgrounds. Разработчики отказались от него, чтобы их игру не спутали со схожим по тематике шутером Prey. (Федор Иванищев)

Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»

На каждой уровне Stubbs the Zombie можно найти своего рода бонусы — головы бегемотов. Если собрать их все, вы услышите комментарии дизайнера. Вот все те места, где удалось обнаружить эти бонусы.



Самый первый уровень. Сразу бегите в левый угол карты — там будет лежать голова. Вторую голову можно найти на странного вида памятнике. Во второй половине уровня, который показывают на заставке в главном меню, идем влево, вдоль домов, до конца карты. В одном из закоулков там валяется еще одна голова бегемота.



Седьмой уровень (это на ферме, там еще кукурузные поля повсюду). Первая голова лежит в зарослях кукурузы около пугала, недалеко от стойла с овцами. Вторую голову можно найти во второй половине уровня: после того как вы отъедите на тракторе, вам нужно пройти через дом. У выхода обнаружится троица патрулирующих фермеров. Разберитесь с ними, направляйтесь в большое красное здание, поднимайтесь там по лестнице и идите в дальний угол напротив входа. Там будет лежать вторая голова. Третья голова лежит на вышке. Забравшись туда с помощью руки, вселяйтесь в снайпера и подбирайте голову (она расположена у него за спиной). Четвертый трофей можно добыть сразу двумя способами: пробравшись через трубу на крыше дома фермеров (голова лежит в камине) или зайдя изнутри. После этого вселитесь в ближайшего фермера и перестреляйте обитателей первого этажа.

Несомненно, такие головы бегемотов есть на всех уровнях, но описывать, где находится каждая из них, не будем — попытайтесь найти сами. (Ярослав Фесенко)

The Matrix: Path of Neo



В начале уровня, где нужно спасти Морфеуса и Тринити, есть здание с вывеской «Shiny» (так называется компания, разработавшая игру) и небольшой припиской внизу: «Closed for renovation» (закрыто на реконструкцию). Судя по всему, авторы не испытывали никаких иллюзий по поводу того, что за игру они делали, и не скрывали этого. (Артем Логинов)

The Movies



Персонажи с именем Питера «Дядя Петя» Молинье появляются в каждой новой игре от Lionhead. В The Movies «очередной» Дядя Петя подрабатывает уборщиком. (Андрей Панфилов)

The Suffering



НАШИ ПРИЗЫ



Все камрады, чьи хинты и пасхалки засветились на этих страницах, награждаются диском с локализованной версией **Serious Sam II** (издательство 1C). Если вы попали в число этих товарищей, немедленно пишите по адресу winner@igromania.ru.

Кстати! Если у вас уже есть эта игра, не стесняйтесь попросить какой-нибудь другой приз (который стоил бы примерно столько же, сколько стоит диск с Serious Sam II) — в большинстве случаев мы можем пойти вам навстречу.

Когда на 15-м уровне (он называется An Eye for an Eye Makes the Whole World Blind) Торк вернется к своей камере, он увидит там с призраками детей и перейдет в следующее помещение (через пролом в стене). Возьмите там трубку телефона и вы услышите фразу, знакомую всем по фильму «Звонок»: «Ты умрешь через семь дней». Обратите внимание, что сам по себе звонить телефон не будет. (Макс aka Mozg, max_victory@aport2000.ru)

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Стандартный прикол от Ubisoft. В пятой миссии (Displace International) можно подслушивать разговор двух охранников об игре Prince of Persia: The Two Thrones. Чтобы найти их, залезьте в тренажерном зале в вентиляционную трубу и вылезьте на другом ее конце. Один из охранников скажет, что никак не может дождаться ее выхода и что это будет лучшая игра года. (Михаил Моталев)



Разработчики включили в игру звуковой фильтр. Работает он как с игровыми, так и с неигровыми звуками. Попробуйте при запуске игры включить Winamp с любой музыкой. Если завести Сэма, к примеру, в пещеру, музыка будет отдаваться эхом. (Krut Krut, krut93@mail.ru)

Total Overdose



В миссии, где нужно убить Цезаря Моралеса и забрать бумаги из сейфа, встречается бронзовая статуя быка. Подойдите к нему сза-

ди и выстрелите в его «бычье достоинство». Бык хоть и является статуей, но боли не выдержит и замычит так, что даже экран затрясется. (Александр Агеев)

World Racing 2



Пара то ли багов, то ли пасхалок из аркадной гонки от Syntetic. Первый: если заехать на мойку (Automobili Waschstrada) с обратной стороны, машина становится феноменально грязной. И второй: при попытке въехать в тоннель на трассе Italy (который находится под одним из зданий), машину автоматически перемещает на высокую башню. (Александр Бодрягов)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Gun



Главный герой Gun лечится максимально неумудренным способом — выпивкой. Но ее запасы надо периодически пополнять. Возникает вопрос: «Где?». А вот и ответ: у владельца ранчо в курятнике. Запасы спиртного в курятнике неисчерпаемы, так что наведываться сюда стоит почаще. Точно такую же «нычку» можно найти под мостом Dodge City в пещере. (Илья Копылов)

Fable: The Lost Chapters

При разработке игры авторы попытались привить торговцам «рыночное» поведение, т.е. когда у них нет (или почти нет) каких-то товаров, они скупают их по высокой цене, а когда этих товаров много, горе-коммерсанты продают их за сущие гроши. Таким образом, можно скупить у любого торговца весь запас каких-то вещей, а потом продавать их ему же, но уже с наценкой. Деньги у спекулянтов бес-

конечные, поэтому на одном-единственном барыге можно заработать хоть миллион. (А.А. Плеханов aka Spike, rudnyi@bk.ru)

Need for Speed: Most Wanted



Тягачи с бревнами в Need for Speed: Most Wanted своей физической моделью напоминают железнодорожный состав. Кажется, что сдвинуть их с места или оторвать прицеп нереально. Однако такой способ есть. Сделать это можно при помощи полицейского вертолета. Когда рейтинг разыскиваемости достигает максимума, вертолеты то и дело пытаются сесть вам на крышу. Если в этот момент вертолет столкнется с тягачом, грузовик улетит в одну сторону, а прицеп — в другую. (Денис Перминов)

Worms 4: Mayhem



В четвертой части «Червяков» можно найти несколько секретных местечек, за обнаружение которых дают 1000 золотых.

10 миссия. Идите к кораблю, на котором стоит профессор, после чего спускайтесь вниз с горы. Внизу вы найдете вход, а за ним — червяка с ушами кролика. Получите 1000 золотых!

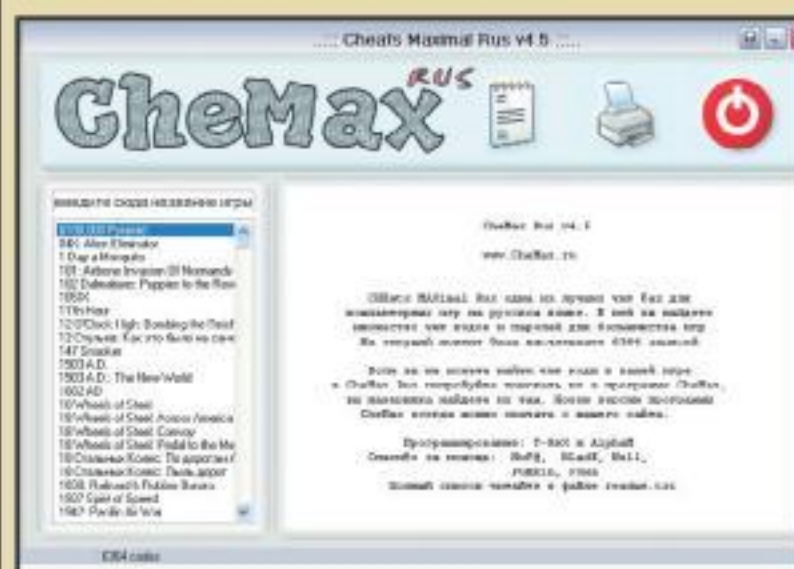
13 миссия. В самом начале миссии обратите внимание на туалет, стоящий позади червяка, которым вы в данный момент управляете. Если выстрелить в этот туалет, вам начислят еще 1000 золотых.

18 миссия. В основании башни, на которой стоит червяк по имени Egg, есть дыра. Если залететь в нее на парашюте, можно увидеть грудку драгоценных камней.

22 миссия. Спуститесь за ящиком, который лежит на платформе. После этого у вас появится две базуки. Выстрелите из базуки в рот тирекса (но не в платформу, которая у него во рту!). Еще 1000 золотых. (Петр Беляев)

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов),

На наших CD/DVD в рубрике «КОДЕКС» вы найдете большое количество трейнеров, сохранений, а также несколько читерских программ. Это: CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного

Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), а также Game Audio Player, Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). Архив всех разделов «КОДЕКС» ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу».

Сохранения

Backyard Football 2006, GT Legends, Gun, The Matrix: Path of Neo, «Грибоед».

Трейнеры

Crazy Frog Racer, Fahrenheit, Heroes of the Pacific, Oil Tycoon 2, Prince of Persia: The Two Thrones, Pro Evolution Soccer 5, The Incredibles: Rise of the Underminer, The Movies, Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault и «Вивисектор: Зверь внутри».

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР



КРИ 2006

7 – 9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"

7 АПРЕЛЯ

КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!



IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Экспо
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом





МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!

цветные картинки

отправь код картинки на номер 4040



открытки

отправь код открытки на номер 4040

голубой - для телефонов Nokia, LG, Samsung
фиолетовый - Siemens, черный - Motorola и другие



Чат "Мобильный досуг"

отправь sms GAME на 6699

Побщаемся?



мелодии

отправь код мелодии на номер 4042

Самый свежий на твоём телефоне! ОТПРАВЬ SMS N180 НА 4042	Самый свежий!			
	Все телефоны	Нokia, LG Samsung	Siemens	Motorola и другие
Айдамир Мугу - Чёрные глаза	18053134	18053131	18053132	18053133
Юлия Савичева - Если в сердце живет любовь	18054184	18054181	18054182	18054183
Фабрика - Не виноватая я	18053034	18053031	18053032	18053033
Стас Пьеха - Вдоль по небу	18053014	18053011	18053012	18053013
Руки вверх - Наташа (European dance mix)	18053004	18053001	18053002	18053003
Масква - 7 этаж	18055374	18055371	18055372	18055373
Ленинград - Кто кого	18053654	18053651	18053652	18053653
R. Kelly - I Believe I Can Fly	18053084	18053081	18053082	18053083
Ёлка - Хорошее настроение	18052974	18052971	18052972	18052973
Juanes - La camisa negra	18052694	18052691	18052692	18052693
Alanis Morissette - Crazy	18052704	18052701	18052702	18052703
Музыка из к/ф "Игрушка" - Le Jouet	18052684	18052681	18052682	18052683
Подъём feat Карина М - Кораблики	18055284	18055281	18055282	18055283
Братья Грим - Кустурица	18052764	18052761	18052762	18052763
Моральный кодекс - 9-я рота	18052774	18052771	18052772	18052773
Daddy Yankee - Gasolina	18055414	18055411	18055412	18055413
Музыка из к/ф "Полицейский из Беверли Хиллз". Clock	1809584	1809585	1809586	1809587
X-Mode - Животные	18058944	18058941	18058942	18058943
Anastacia and Ben Moody - Everything burns	18053614	18053611	18053612	18053613
Destiny's Child - Soldier	18059394	18059391	18059392	18059393
Eminem - Without Me	18059444	18059441	18059442	18059443
Дискотека Авария - Если хочешь остаться	18059434	18059431	18059432	18059433
Ленинград - Свобода	18059454	18059451	18059452	18059453
Ранетки - Она одна	18052654	18052651	18052652	18052653
Музыка из к/ф "Турецкий гамбит". Идем на восток	1809952	1809953	1809954	1809955
Aventura - Obsession	1808187	1808188	1808189	1808190
Black Eyed Peas - Don't Lie	18054264	18054261	18054262	18054263
Britney Spears & Madonna - Me Against The Music	18055564	18055561	18055562	18055563
Chemical Brothers - Galvanize	18055914	18055911	18055912	18055913
Deep Purple - Smoke on the water	1807665	1807666	1807667	1807668
Eminem - Like Toy Soldiers	18059154	18059151	18059152	18059153
Enya - Caribbean blue	18055704	18055701	18055702	18055703
Europe - The Final Countdown	1807677	1807678	1807679	1807680

java-игры

С.T.A.B. Стрелялка

Код игры: 18059260



Shark Revolution Аркада

Код игры: 1806998



Intruders Космос

Код игры: 1808870



The glutton Аркада

Код игры: 1808879



Outlaw Гонки

Код игры: 1808874



F'rogger Аркада

Код игры: 1802213



John Payne Стрелялка

Код игры: 1802221



отправь код игры на номер 4042

Center Court Спорт

Код игры: 1802197



Fish Hunt Рыбалка

Код игры: 1802211



Druid Adventure Аркада

Код игры: 1806388



Real Lines Головоломка

Код игры: 1806996



Call Girl Для взрослых

Код игры: 1807008



Candy Crusher Головоломка

Код игры: 0187009



супер-звуки

отправь код супер-звука на номер 4042

Кваканье.....	1808912	Звук пилы.....	1807286
Хрюканье борова.....	1808916	Мультишки (Bang!).....	1807287
"Первые слова" ребёнка.....	1808917	Кукушка в часах.....	1807288
Пук весёлый.....	1808924	Канарейка.....	1807289
Хриплый кашель.....	1808940	Ку-ка-ре-ку.....	1807290
Мяуканье кошки.....	1808913	Вой сирены.....	1807602
Таймер бомбы.....	1808934	Блеянье овцы.....	1807603
Соловей.....	1808935	Верещание дельфина.....	1807605
Смех мышонка.....	1808644	Лай собаки.....	1807606
Вой полицейской сирены.....	1808652	Крик шимпанзе.....	1808639
Раскаты грома.....	1808932	Звук бьющегося стекла.....	1808641
Мультишный свист.....	1808946	Пионерский горн.....	1808642
Сигнал автомобиля.....	1807291	Храп одинокого мужчины.....	1808643
Крик ужаса.....	1808944	Доктор Валентино.....	1808645
Мычание коровы.....	1807607	Выстрелы из "COLT-223".....	1808646
Автоматная очередь из АК-47.....	1808648	Выстрел из "MAGNUM-357".....	1808647
Смех ведьмы.....	1808649	Ржание коня.....	1808650
Сонар.....	1808654	Объект на радаре.....	1808653
Звонок старинного телефона.....	1808930	Чихающий мужчина.....	1808655
Сиплый кашель.....	1808939	Соловей в брачный период.....	1808936
Женский оргазм.....	1808943	Крик совы.....	1808937

Список телефонов, поддерживающих супер-звуки: Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD, Sony Ericsson: P500, K500, K700, K750, P800, P900, Siemens: SL55, C65, C66, S65, Panasonic: GD-97, Motorola: E365, V220, V80, LG: F2100, G1800, G5600, L1100, T5100, Samsung (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500)

mp3-реалтоны

отправь код mp3-реалтона на номер 4042

NeoMaster	Прогноз Погоды (Toccata).....	18052915
Блестящие и Arash	Восточная сказка.....	18052635
Ранетки	Она одна.....	18052655
Моральный кодекс	9-я рота.....	18052775
Reflex	Non Stop.....	18059305
Фактор-2	Девочка Люся.....	18052995
Музыка из к/ф	"Вам и не снилось". Основная тема.....	18054055
Дружбан	Дима, Димон, подними трубочку, дело есть.....	18058885
Дружбан	Макс, поговорить надо, срочно возьми трубочку.....	18058835
Бойфренд	Оленька, котёнок, возьми трубочку.....	18058935
Бойфренд	Юленька моя, красотуленька моя, возьми трубочку.....	18059115

Для телефонов, поддерживающих MP3

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию, супер-звук, mp3-реалтон или java-игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных картинок Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных картинок. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmi.ru, wap.jmi.ru. Служба поддержки абонентов: тел. (495) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 6699. Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: «Билайн» - 0,885 USD; МТС - 0,885 USD; «Мегасон» - 26,55 руб; на номер 4042: «Билайн» - 2,35 USD; МТС - 2,24 USD; «Мегасон» - 70,80 руб; на номер 6699: «Билайн» - 0,177 USD; МТС - 0,177 USD; «Мегасон» - 5,31 руб. Все цены указаны с учетом НДС. Входящие сообщения - бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги располагаются на сайте www.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил». ОАО «ВымпелКом». Лицензия Минсвязи № 23072. ОАО «Мобильные ТелеСистемы». Лицензия Минсвязи № 14465. 24136. ЗАО «Соник Дюп». Лицензия Минсвязи №15002. ООО «Информ-мобил». Лицензия Минсвязи РФ №23639. Торговый знак jmi.ru.



ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Dungeons & Dragons
и d20 Modern

Единственной D&D-новинкой от Wizards of the Coast в этом месяце стало 128-страничное приключение **Red Hand of Doom**, посвященное борьбе с приспешниками драконьей богини Тиамат и позволяющее использовать фигурки из D&D Miniatures (см. следующую страницу «Вне компьютера») для отыгрыша боевых ситуаций. За одно приключение персонажи игроков успевают подняться с пятого до десятого уровня. DM'ам, желающим провести этот модуль, предлагается раскошелиться на \$30.

Давно не обновлялась линейка ролевой игры **d20 Modern** (сопутствующей D&D). Последней вышедшей книгой до недавнего момента оставалась **d20 Cyberscape** — о «матрицах», киберпространстве и хакерской вольнице. К вящей радости заждавшихся игроков в начале 2006 года было издано руководство по технологиям ближайшего будущего — **d20 Future Tech**. 96-страничный том описывает оружие, средства передвижения и снаряжение персонажей научной фантастики. Приобрести книгу можно за \$20.



Берсерк

На конец апреля запланирован второй Гран-при по популярной ККИ «Берсерк». Первый Гран-при успешно прошел в конце 2005 года под патронажем журнала «Мир фантастики», и производители игры решили, что тянуть с повторной организацией такого популярного мероприятия не стоит. В Москве снова соберутся лучшие игроки в «Берсерк», прошедшие предварительные квалификационные соревнования.



Диктатор: Контроль

Совсем скоро в продаже появится первое расширение военно-тактической игры «Диктатор: Контроль» под названием «Раскол». В него войдет несколько десятков новых карт. Разработчики сообщили, что в расширении дебютирует и совершенно новый тип карт — «Герои».



Мир «Диктатора», который построен вокруг фантастического романа Леонида Алексина «Падшие ангелы Мультиверсума», будет развиваться за счет графических новелл (в просторечии — комиксов), автором которых станет известный отечественный художник Роман «Амок» Папсуев.

Magic: The Gathering

Для всех, кто знаком с Magic: The Gathering, главным событием января стал выход нового сета «Договор гильдий» (он же **Guildpact**). 21—22 января и 28—29 января во всех «магических» странах мира проходили пререлизы этого сета, а уже 3 февраля он поступил в продажу.

У профессионалов в этом месяце пере-

дышка. Единственный Гран-при прошел в бельгийском городе Хасселе в формате «Равника» **Limited**. Победителем стал опытный игрок **Сам Гоммерсэл**. Наши маги также поучаствовали в этом мероприятии. Первый и единственный в стране судья третьего уровня **Александр Яценко** и широко известный в узких кругах маг, судья и организатор **Денис Тагунов** набрали по 18 очков в 9 раундах, что лишь на одно очко меньше, чем необходимо для выхода во второй день турнира. Алексей Ракогон выступил куда скромнее. Но главное не победа, а участие, что подтвердил матч **Дениса Тагунова** и **Антон Джонсона**. Подробности ищите на диске.

На родных просторах прошел финал первой у нас «Юношеской суперсерии» (**Junior Super Series**). В финале турнира, который собрал всего 11 участников, **Андрей Круглов** (**Mono Blue Control**) победил **Дмитрия Беляева** (**GW Beats**). В качестве приза Андрей получил оплаченную путевку на любой европейский Гран-при по его выбору. А новая «Суперсерия» стартует уже в апреле. Также в Москве, в помещении ДДТ «На Таганке», 21—22



января прошел пререлиз «Договора гильдий». Турнир за два дня посетило более 200 человек, даже несмотря на 30-градусный мороз и отсутствие русских карт (из-за опоздания поставок пришлось играть английскими).

Еще одна интересная подробность из жизни русской «Магии»: к рекламной кампании MTG присоединился известный на всю Россию писатель-фантаст **Сергей Лукьяненко**. Так что нашу игру любят и настоящие знаменитости.

В **Magic Online** по-прежнему все спокойно. Запущена бета-версия «Договора гильдий», прошел пятый **IPA-sealed**, и регулярно случаются 4х-турниры по выходным. Ничто даже не напоминает о скором переходе на версию **Magic Online 3.0**, хотя обещали, что это произойдет весной.



ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru®

DUNGEONS & DRAGONS MINIATURES

■ Жанр: настольный варгейм ■ Производитель: Wizards of the Coast ■ Дистрибьютор: «Мир фэнтези»
■ Сайт: www.wizards.com/minis ■ Количество игроков: 2–6 ■ Длительность партии: от 30 минут до 1 часа
■ Язык игры: английский

В семействе варгеймов пополнение! Если вам небезразличны такие игры, как **Warhammer** или **Mage Knight**, то и **Dungeons & Dragons Miniatures** может вас заинтересовать. Но даже если вы отродясь не слыхали о варгеймах, а последние лет 30 играете по ролевой системе **Dungeons & Dragons**, то и в этом случае не проходите мимо.

Итак, с момента перехода **Dungeons & Dragons** под крыло компании **Wizards of the Coast** игра развивалась не только как самостоятельное явление, но и как бренд. По ее мирам вновь начала издаваться художественная литература, вышло несколько компьютерных игр, а теперь вот

дошло и до производства варгеймов. Первой (неудачной) попыткой стала система **Chainmail**.

Фигурки были металлическими, сама же попытка переиграть **Warhammer** — довольно жалкой. Спустя пару лет **Chainmail** был закрыт, и

на смену ему в 2003 году пришли **Dungeons & Dragons Miniatures**.

В чем же прелести этой системы? В первую очередь в том, что если вы играете в **Dungeons & Dragons** 3-й или 3,5-й редакции, то вам уже известны практически все правила. Правила в «Миниатюрах» сильно упрощены даже по сравнению с базовой системой D&D. Во-вторых, фигурки пластиковые, уже раскрашены и собраны. Вскрыв бустер, вы получаете готовую к игре армию. В-третьих, существует турнирная система **DCI**, по которой хоть завтра можно начать проводить турниры в любимом клубе, общежитии или квартире. И в четвертых, даже если вы не планируете играть в этот варгейм, сами фигурки пригодятся вам в обычной ролевой игре — ведь все монстры и герои взяты из любимых D&D-шных книжек. А уж на что люди готовы ради фигурки Эльминстера или Дриззта — это же ужас!

Как играть в «Миниатюры»? К каждой фигурке прилагается карта статистики, на которой, в частности, указана ее игровая стоимость. Армия собирается на фиксированное число очков, фигурок в ней может быть не больше восьми. Теперь вам необходимо игровое поле. Самый простой вариант — большой лист бумаги, поделенный на дюймовые клетки. Если хотите более сложный ландшафт, используйте систему тайлов или распечатайте уже готовую карту из интернета. Из всех возможных кубиков вам понадобится только один — двадцатигранник. Ну и самый простой способ отмечать жизнь ваших юнитов — ручка и бумажка. Главное, не забыть найти оппонента.

Большинство турниров D&D Miniatures проходит по системе рейтингов **DCI**. На данный момент существует три вида турниров — **Constructed**, **Extreme** и **Limited**. Во всех форматах вы сражаетесь с одним противником за один раунд. Все игроки турнира набирают армию, общая стоимость которой не превышает определен-

ного формата числа очков. Победить можно либо уничтожив все юниты противника, либо набрав число очков, равное стоимости турнира, либо (если кончилось отведенное на раунд время)



победителем становится тот, у кого больше очков.

В формате **Constructed** вы перед турниром собираете армию на 200 (иногда на 100) очков. Это наиболее распространенный и популярный формат, в нем ежегодно проходят тысячи турниров по всему миру. Формат **Extreme** ничем не отличается от **Constructed**, кроме очков, на которые набирается армия, — 500. Здесь сражаются ужасающе дорогие создания, которых вы вряд ли захотите положить в вашу **Constructed**-армию. А когда вам надоест играть против известных армий или наскучит собственная команда, настает время **Limited**. В этом формате все игроки получают одинаковый набор: два бустера или бустер и стартер. Вскрыв их, надо собрать самую оптимальную армию на 200 очков. Дальше игра идет по тому же сценарию, что и **Constructed**. Прелесть формата в том, что вы не знаете ни что вскроете сами, ни против чего предстоит играть.

В сухом остатке имеем — более 500 различных фигурок из 9 разных сетов, турнирная система **DCI** и игровая система **Dungeons & Dragons**. Если что-то из этого заинтересовало — добро пожаловать в D&D Miniatures! Более подробную информацию смотрите на диске журнала.

Антон Курин



Геймплей	★★★★★★★☆☆ (8)
Игровой мир	★★★★★★★☆☆ (8)
Художественный дизайн	★★★★★★★☆☆ (9)
Качество изготовления	★★★★★★★☆☆ (10)
Оригинальность	★★★★★★★☆☆ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★☆☆ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **D&D Miniatures**. Спецподборка по игре, о которой рассказано на этой странице.
2. **Dungeons & Dragons**. Конвертирование правил редакции 3.0 в редакцию 3.5, а также новые бланки персонажей.
3. **AD&D 2nd Edition**. «Восточный» модуль **Mad Monkey vs. The Dragon Claw**.
4. **Axis & Allies**. Правила для варианта игры **D-Day**.
5. **Warhammer 40 000: Dark Millennium**. Правила и FAQ новой коллекционной карточной игры.
6. «Диктатор-контроль». Полные правила игры.
7. «Берсерк». Энциклопедия игры и демоверсия «Берсерк-Онлайн».
8. **Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила **DCI**, разъяснения и комментарии от Стивена д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, русские правила игры.

ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ L'Amour Collection*

NOKIA
7370

NOKIA
7360

NOKIA
7380



Отпустите воображение. Разбивая стереотипы, последние тенденции находят сочетание со стилем винтаж в легких, прекрасных образах. Искусство и передовые технологии соединились, чтобы появилась невероятная новая коллекция телефонов. L'Amour collection. Источник вдохновения.

www.nokia.ru

NOKIA
Connecting People

8 (800) 200 12 12
Бесплатный звонок по России

www.egrad.ru



Цифроград®

ЦЕНТРЫ МОБИЛЬНОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ



СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Шальная муха, отогревшись на еще скупом мартовском (почти) солнышке, проснулась от зимней спячки и назидательно прожужжала у виска: «Пора читать письма». Похоже, зимние морозы, которые в этом году были особенно суровы и яростно ципали не только за нос, но и за другие выступающие части тела, заставили вас, товарищи читатели, писать нам значительно больше писем, чем обычно. На протяжении всей зимы поток посланий все рос и рос, пока не перестал помещаться в почтовом ящике и не хлынул через край.

Мы со Светланой взгрустнули было (это же сколько почты перелопатить придется...), но потом трезво рассудили: много писем — это не много работы, а море развлечения на несколько теплых вечеров у монитора с чашечкой глинтвейна. Рады, что вы пишете нам много. Чуть меньше рады, что 95% писем написаны словно под копирку. Загибаю пальцы на все темы, которые пользуются безмерной популярностью у вас несмотря на то, что они уже десятки раз озвучивались, рассматривались, изучались, критиковались и разве что не детонировали на страницах журнала.

Итак, темы: «Пиратство — зло, но в нем намек, добру молодцу урок», «Пиратство — добро», «Игры — зло», «Игры — добро», «Как научиться совмещать учебу и игры», «Почему я играю целый день в DOOM II, а потом мне в школе ставят двойки», «Как заставить родителей купить мне новый компьютер», «Как заставить ребенка не требовать у нас новый компьютер», «Почему разработчики делают плохие игры», «Почему разработчики не делают хорошие игры», «Почему разработчики вообще делают игры», «На Западе тупые геймеры», «В России геймеры умные», «Когда геймеры в России станут такими же крутыми, как западные геймеры».

Даем установку: резко запомнили и начали окучивать другие темы! Потому что мы-то с легкостью можем по сто раз отвечать по-разному на один и тот же вопрос. Вот только хотите ли вы, чтобы в «Почте» из номера в номер рассматривались одни и те же проблемы? Есть мнение, что повторение — не только мать учения, но и надгробная плита разнообразия, которое, в свою очередь, мать удовольствия и фана.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Рада приветствовать всех-всех-всех читателей «Мании». Во-первых, поздравляю вас с уже наступившей весной. Во-вторых — с тем, что вы пишете нам столько интересного: даже в рамках тех 5%, которые не попадают под перечисленные Алексеем выше темы. Изучение ваших писем — самое замечательное время работы над каждым номером журнала, потому приступаю непосредственно к разбору ваших посланий.

ПИСЬМО НОМЕРА

ИГРЫ НЕ ВИНОВАТЫ 2

В сотом номере «Игромании» было опубликовано письмо товарища Паштета aka Хруспр — «Игры не виноваты!», в котором он обстоятельно рассказывал, что компьютерные игры сами по себе мало влияют на развитие как человечества в целом, так и отдельных представителей царей природы в частности. В ответ на наше обсуждение данного письма от вас пришло множество отзывов. Считаем своим долгом опубликовать один достойный ответ от нашей читательницы Натальи Александровой.

Уважаемые Светлана и Алексей, я с некоторым опозданием решила отреагировать на публикацию в юбилейном сотом номере «Игромании» письма №4 («Игры — не виноваты!», Паштет aka Хруспр). Несколько слов о себе: мне 25 лет, золотая медаль в школе, два красных университетских диплома. Занимаюсь реинжинирингом процессов на предприятиях (начальник отдела). Мне часто приходится защищать непопулярные мнения и решения, и в спорах я, как врач, руководствуюсь принципом «не навреди», оставляя за противником право ошибаться.

Кое-что в мире не меняется — например, наличие у общества злободневных проблем. Они есть всегда, поэтому мне кажется логичным, что и причины нужно искать в непреходящем. В былые времена источником проблем общества называли эмансипацию, демократию, революцию. Сейчас «козлом отпущения» зачастую выступает прогресс информационных технологий и два конкретных объекта: компьютер и интернет.

Как человеку с философским образованием, мне смешно это слышать, ведь лю-

дям свойственно искать материальный источник своих неудач. Я устала ломать копья, обсуждая эту тему, потому что в 90% случаев самыми агрессивными противниками оказываются те, кто плохо разбирается в информационных технологиях и не способен адекватно ответить на мои доводы. Я согласна с Паштетом на 100% — на месте компьютера мог бы быть холодильник, телевизор или, например, велосипед.

Настоящие причины — в людях и в их нежелании абстрагироваться от субъективного, чтобы увидеть абсолютное. Мне показалось, что в ответах на письмо редакция немного злоупотребила обобщениями и это испортило изначально позитивный тон, заданный Паштетом. Светлана говорит о нормальном режиме гейминга (2—3 часа в день) — сошлитесь на источник этой информации! Алексей судит о несовместимости отличной учебы и избыточного гейминга по тому факту, что не знает таких примеров. Но ведь с точки зрения формальной логики это не создает противоречия!

Я отвожу на игры несколько дней в неделю, и если уж я провожу вечер за компьютером, то это полноценные 4—5 часов, а в выходные — в полтора-два раза больше, до 16—20 часов в неделю, это значительно превышает «нормальный ритм геймера» в представлении Светланы. Использование интернета в личных и рабочих целях: 4—5 часов в день в рабочее время, т.е. еще около 20 часов в неделю. Посмотрите мою биографию, я — исключение из ваших правил? А между тем моя профессия — это оптимизация деятельности других людей, и я объективно добилась в этом серьезных успехов. Может быть, на самом деле я «норма»? Сколько нас — таких, как я, таких, как друг Паштета?

В общем, что я хотела сказать... Письмо Паштета произвело на меня сильное впечатление. Дело не в том, что мне близко его мнение. Прежде всего у меня вызвало уважение то, что парень четким грамотным языком в хорошей литературной форме ясно выразил свои мысли, не претендуя на абсолютность своих высказываний и оставляя редакции право на дискуссию. Именно так люди должны защищать свое мнение. Именно такие письма заставляют по-настоящему задуматься. Я хотела бы поблагодарить редакцию за публикацию письма Паштета и, если вы сочтете возможным передать ему мои слова, выразить уважение и поддержку. Но пасаран!

С любовью к «Игромании», Наталья Александрова.



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо — не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

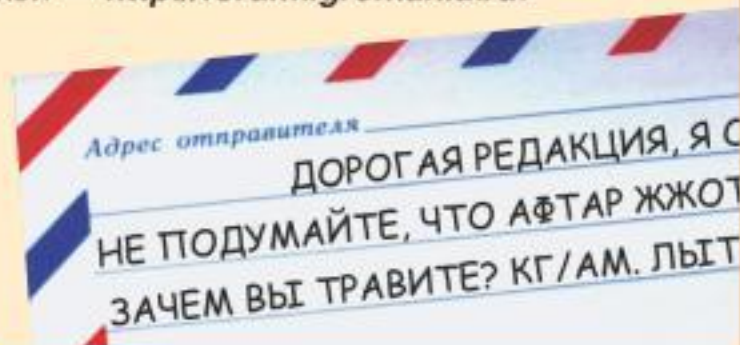
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же, если вы придумали, на ваш взгляд, очень интересную тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатать и ее. Вот только сложно это. Письма же объемом более 2000 символов рискуют просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— Форум «Почта журнала». С недавнего времени на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Мы со Светланой решили разделить полномочия. Мой ответ — ругательно-наставительный. Чтобы не повядно было нашим уважаемым со всех сторон читателям укрывать за красивыми фразами и общими словами простую в общем-то суть проблемы. Альтернативный взгляд на вопрос изложит Светлана, чуть позже — чтобы у вас не возникало ощущения, что на вопрос существует только один взгляд.

Наталья, вы придираетесь к тому, что мы отделились общими словами. При этом сами сыплете исключительно общими концепциями и отговорками. «У человечества всегда существовало», «на месте компьютера могли бы быть», «смешно слышать». Речь о конкретном вопросе. Считаете, что человечество всегда искало источник своих неудач? Нет никакого человечества. Есть конкретные люди. Вы, я, кто-то еще. Искали источник? Разумеется. Но находили всегда конкретный. Никакой холодильник и уж тем более велосипед на месте компьютера и интернета оказаться не могли. История вообще не знает сслагательного наклонения. Значит, компьютер и интернет обладают неким набором качеств, которые делают их удобными для выбора на роль «козлов отпущения».

Вы говорите, что «устали ломать копы», обсуждая эту проблему? Возникает встречный вопрос: почему вы считаете, что ваша точка зрения единственно верная? Поправьте, но философские учения обычно склоняются к мысли, что истина находится посередине между полярными мнениями. Вот только апологеты этих учений обычно-таки сваливаются в одну из крайностей. Что поделаешь — люди.

Насчет попытки «увидеть абсолютное» тоже интересно. Что еще за абсолютное? Знаю

объективное, которое, по сути, является суммой субъективных взглядов большинства. А какой-то абсолют, который не имеет никакого отношения к конкретным людям, — это еще что за зверь? Или абсолют это некая фактика? Тогда извольте — время, проведенное за компьютером, совершенно объективно способствует перенапряжению мышц поясницы, плечевого пояса, наружных и внутренних косых мышц глаза, цилиарной мышцы и мышцы, напрягающей хрусталик, застою крови в базилярной артерии. Все это приводит к радикулитам поясничного отдела позвоночника, близорукости, повышению внутричерепного давления. Это научно задокументированные факты, доказанные экспериментально и являющиеся открытой информацией.

Есть и другая сторона медали, которую тоже экспериментально доказывали множество ученых. Компьютер развивает логическое мышление, расширяет кругозор, способствует адаптации человека в нестандартных ситуациях, способствует выходу из стрессовых ситуаций. Это точно такие же факты, как и перечисленный выше негатив. А вот как распорядиться этими фактами, как логически их связать и какой вывод сделать — каждый решает для себя сам. Кто-то напирает на негатив, заявляя, что компьютеры — зло. Кто-то выставляет напоказ позитив, заявляя, что компьютеры — однозначное добро. Но факты от мнения обеих сторон никоим образом не меняются. Факты лишены оценочности. Они просто есть. Да, их можно считать абсолютом.

Что касается того, что лично вы, Наталья, являетесь нормой? Это тоже вряд ли. Хотя бы потому, что нормы как таковой нет. Можно говорить о норме для конкретного человека в конкретных обстоятельствах. Есть люди с высокой работоспособностью, способные про-

УМНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В МАРТОВСКОМ НОМЕРЕ

№3-2006

224 СТРАНИЦЫ
8 СВ DVD

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

В МАРТОВСКОМ НОМЕРЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ СРАЗУ ТРИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГРЫ. «EVE ONLINE: ВОСХОД КРАСНОЙ ЛУНЫ» — С ПОСЛЕДНИМ ОБНОВЛЕНИЕМ ИГРЫ В МИР ВОШЛИ ТИТАНЫ! «OGAME: ПОКОРЕНИЕ ЮНЫХ ВСЕЛЕННЫХ» — ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОЧЕТ ПОПРОБОВАТЬ СВОИ СИЛЫ В НОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ, КОТОРЫЕ ТОЛЬКО В РОССИИ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОЧТИ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ. И «WORLD OF WARCRAFT: СРЕДИ ЧЕРТОВ И ДЕМОНОВ»



ВОКРУГ ИГРЫ

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ HALF-LIFE

ВРЕМЯ ВСПОМНИТЬ О ТОМ, КАК СОЗДАВАЛАСЬ ЛЕГЕНДА. КАК РОЖДАЛИСЬ ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ И КТО СТАЛ ИХ ПРОТОТИПАМИ, КАК РАЗРАБОТЧИКИ ВИДЕЛИ СЮЖЕТ, СКОЛЬКО ИЗМЕНЕНИЙ ПРЕТЕРПЕЛИ ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ, ВКЛЮЧАЯ ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК. В ЧЕМ СЕКРЕТ ИГРЫ, СРАЗУ ПОСЛЕ СВОЕГО ПОЯВЛЕНИЯ ПОЛУЧИВШЕЙ ТИТУЛЫ «ЛУЧШАЯ ИГРА ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ» И «РЕВОЛЮЦИЯ В ЖАНРЕ».



ВОКРУГ ИГРЫ

ЛУКИ И АРБАЛЕТЫ

ОРУЖИЕ, ПОПУЛЯРНОЕ В СРЕДНИЕ ВЕКА И В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ, СОБРАЛО ВОКРУГ СЕБЯ СТОЛЬКО МИФОВ, ЧТО РАЗОБРАТЬСЯ В НИХ ОЧЕНЬ НЕПРОСТО — ПРИВЫЧНЫЕ ИСТОРИИ МОГУТ ОКАЗАТЬСЯ ПОПУЛЯРНЫМ ВЫМЫСЛОМ. ПРАВДА ЛИ ОРУЖИЕМ РОБИНА ГУДА БЫЛ ДЛИННЫЙ АНГЛИЙСКИЙ ЛУК? ЛУКИ И АРБАЛЕТЫ В ИСТОРИИ, МИФОЛОГИИ, ЛИТЕРАТУРЕ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.



ЕЩЕ В НОМЕРЕ:

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

- NHL 06
- FIFA 2006
- EX MACHINA
- КОРСАРЫ III
- МАГИЯ КРОВИ
- СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ
- STUBBS THE ZOMBIE IN «REBEL WITHOUT A PULSE»
- ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



водить за экраном монитора по 8—9 часов в сутки, при этом они находят время, чтобы расслабиться, отдохнуть и полностью свести на нет негативное влияние компьютера. Вполне объективно можно сказать, что таких людей меньшинство. Просто потому, что ярких/активных/целеустремленных/работоспособных в любом обществе меньше всегда (если их больше, то они воспринимаются «серой» нормой и яркими/активными смотрятся те, кто еще ярче и активней).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Раз уж мы решили разделить полномочия, отвечу в согласительном-хвалебном тоне. На-таш, почти полностью с вами согласна. Пока компьютеры были маленькими и игр на них выходило немного, пока интернет не стал массовым явлением, на них никто не обращал внимания. Но стоило компьютерно-игровой индустрии разрастись, а Мировой паутине опутать своими сетями чуть ли не весь земной шар, как тут же нашлись злопыхатели, которые вонзили свои острые язычки в глобальную, как им кажется, проблему.

Единственная беда интернета и других компьютерных технологий в том, что они стали массовыми. Они на виду, они скоро придут в каждый дом и скажут, что всегда в нем жили. Злословить и обвинять во всех бедах человечества удобнее всего именно такое явление. Новое, масштабное, не до конца изученное. Можно, не утруждая себя изысканиями, говорить, что «от компьютера один вред» или что «интернет разжижает мозги». И делать это с очень серьезным видом, даже с экрана телевизора на весь мир. И большинство слушателей слова не скажет, потому что, во-первых, мало ли, как оно на самом деле, а вдруг на самом деле «разжижает» и «один вред». А во-вторых, ну правда ведь, должен же быть кто-то или что-то виновато в человеческих бедах? Так почему бы не превратить компьютер в козла отпущения?

Через некоторое время новые коммуникационные технологии и компьютер настолько плотно войдут в нашу жизнь, что никто уже и не вспомнит те времена, когда кто-то кричал, что это жутко вредно, отвратительно и ни-ни к этому прикасаться. Но обязательно появится что-нибудь еще. Еще какая-нибудь белая ворона от науки, на которую посыплются шишки. Придумают, скажем, ученые, как напрямую компьютер к мозгу человека подключать, и понесутся клочки по закоулочкам — как это аморально, неестественно и в целом ужасно вредно для человеческой расы. Ведь мы, люди, так любим искать крайнего во всем...



Зверский наезд на велосипед, совершенный адским водителем Jakein.

ПИСЬМО №1

ПРИМИТИВ ИГРЫ

Привет всем! Вот решил тут написать про такую штуку: в очередной раз слышал, что «игры — это самое примитивное, что есть в компьютере». Так вот, я хочу с этим не согласиться. Самое примитивное — это считать при помощи ПК. А вот использование расчетов с целью получения каких-либо эмоций и удовольствия, которое может подарить хорошая игра — это уже не так просто!

И, конечно же, неоригинальный P.S. Что вы об этом думаете? За авторством Spooky.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уважаемый Spooky, готова высказаться, даже не подумав, потому что давно имею сложившееся мнение на проблему. На мой взгляд, любая отрасль информационно/электронно/цифровых развлечений представляет собой квинтэссенцию технологии, на которой она основана. Как в телевидении самыми ресурсо- и трудоемкими являются художественные фильмы, так и в мире компьютеров апогеем технологии являются компьютерные игры. При этом игры давно перестали быть результатом развития PC-железа — они сами стимулируют создание все новых и новых девайсов, подтягивая за собой и все остальное.

Мнение, что компьютерные игры — самая примитивная область приложения PC, основано на психологической особенности многих людей. Большинство взрослых, гордясь тем, что они такие большие-могучие-серьезные, традиционно пренебрежительно отзываются обо всем, что связано с индустрией развлечений. Будь то кино, развлекательная литература, увеселительные выезды за город или... компьютерные игры.

Поток сознания таких людей следует по стандартной колее, описанной задолго до товарища Фрейда и метко называемой в психологии «синдромом собственной важности». Иными словами, такие люди столько о себе мнят, что считают ниже своего достоинства признать развлечения неотъемлемой и обязательной частью нашей жизни. При этом от самих развлечений они не отказываются. Например, смотрит такой человек шикарный боевик с множеством компьютерных спецэффектов, радуется, удовольствие получает, а из кинозала выходит и начинает разбирать по пунктам, как ему фильм не понравился, как он примитивен, как плохо актеры играют и какой вред принесли новые технологии видеомонтажа киноиндустрии в целом. И не замечает бедный, что причиной его, мягко говоря, нелогичного поведения является обычная зависть. Не совсем очевидная, но именно зависть: зависть к будущему перед прошлым.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Крен мозгов некоторых товарищей порой достигает запредельных значений. Того и гляди интеллект даст течь и пойдет камнем на дно бескрайнего отупения. Впрочем, причина ругани в адрес кино, развлекательных книг и компьютерных игр чаще всего одна и та же — самоутверждение. Когда человек что-то ругает, он мысленно возносится над ситуацией. Вот смотрите, мол, какой я умный, замечательный, восхитительный. А все, что вы мне

показываете, это ерунда и недостойно моего драгоценного внимания. Если же вы считаете иначе, то вы и сами полные ничтожества.

Знакомая логика? Детский сад, вторая смена. Ничем не отличается от «мой солдатик лутсе», «твоя машинка хуже» и «мой папа самый сильный». Такие люди даже не замечают, что вся детскость их псевдологии очевидна любому здравомыслящему человеку.

ПИСЬМО №2

ПРОГЕЙМЕРОВ — В СПОРТЗАЛЫ!

Привет, уважаемые Алексей ибн Старпомович и просто Светлана! Срочно нужен ваш совет, спасайте! Года четыре назад, посмотрев в программе «Намедни» сюжет про победу наших прогеймеров в Коре («Манию» тогда еще не читал), я решил: киберспорт — это для меня. Однако после постоянных тренировок у меня появилась серьезная проблема. Я устанавливаю разные моды, сам подкручиваю мозги AI в cfg-файлах и т.д., однако что в Quake, что в CS (да и в Warcraft III: The Frozen Throne) мне попросту неинтересно играть: уж больно слабыми кажутся противники. К тому же, например, в CS с ботами невозможно играть в команде, это больше похоже на «Кваку» — каждый сам по себе. Поэтому вопрос такой: как тренируются прогеймеры? Ботов они уж точно рвут на грелки, а играть с живым противником — значит, раскрыть ему свою тактику. Помоему, это интересно не мне одному.

Любитель «Мании» [0.5/40] <ЯР> Dr.Sting***

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Практика показывает, что на ботах (даже самых высокоуровневых) ничего, кроме меткости и скорости реакции, натренировать нельзя. Сколь бы ни был стремителен и резок в обращении с оружием бот, ему никогда не достичь тактических высот настоящего прогеймера. Увы и ах, но так же технично передвигаться по уровню, кемперить, «держат армор» и просчитывать респаун оружия бот никогда не сможет.

Стоит ли объяснять, что никакая, даже самая запредельная, меткость и скорость реакции не сделает из обычного игрока прогеймера. Да и игры нынче пошли такие, что время передачи нервного импульса от кончиков пальцев к головному мозгу и обратно имеет в них все меньшее значение. Взять тот же Battlefield 2. Да, полезно сносить любого врага очередью из «калаша». Но на этом игру не построишь.

Единственный способ серьезно нарастить навык — играть с реальными противниками: в домашней сети, клубе, через интернет. Последнее — крайний вариант, потому что найти достойных противников в Сети, с которыми можно учиться, а не просто коротать время, не так просто. В идеале лучше всего вступить в какой-либо клан (благо их сейчас множество) и посещать все тренировки и соревнования.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

И все же прогеймеры, вне всяких сомнений, тренируются и на ботах тоже. Про это не стоит забывать, даже став членом клана. Хотя бы час в день надо обязательно посвящать

«заруливанию» AI-супостатов на самом высоком уровне сложности. Я, например, регулярно играю с ботами даже в Battlefield 2 (на «эксперте»), и в какой-то мере уровень игры это повышает. Всем BF2-шникам рекомендую играть исключительно с ботами аддона **Battlefield 2: Special Forces**: они значительно умнее тех, что есть в оригинале.

ПИСЬМО №3

БЕССМЕРТНЫЙ FALLOUT

Здравствуй, уважаемая редакция «Игромании». Как и множество других геймеров, я поклонник серии Fallout. Но, к сожалению, я покупаю ваш журнал всего лишь с середины 2004 года и пропустил много интересного о любимой игре. Поэтому я, наверное, не один, кто просит вас посвятить один номер журнала серии игр Fallout. К примеру, на диск можно выложить моды, ролики, патчи, фоторепортаж и скриншоты.

С уважением, Никита aka Niketeen.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Первый и второй Fallout бессмертны — по крайней мере до выхода третьей части этой шедевральной игры. Несмотря на весьма престарелый возраст в Fallout до сих пор играют тысячи игроков по всему миру — такая уж это игра. Я сама регулярно предаюсь ностальгии, устанавливаю первую часть (чаще всего) и прохожу на старых save'ах самые интересные моменты.

Но вопрос, заданный Никитой, значительно более глубок. Его вполне можно трактовать как «почему «Игромания» не делает тематических выпусков журналов»? Тут ответ будет приблизительно следующим. Мы бы и рады делать тематические выпуски (есть и специалисты, и материалы написать не проблема), вот только на сегодняшний день количество фанатов любой, даже самой популярной игры не настолько велико, чтобы окупить выпуск такого издания. Продать сколько-либо большой тираж невозможно.

Есть всего два варианта развития событий: либо мы вкладываем много сил, времени, денег в производство специализированного

выпуска, а затем терпим убытки. При этом этих самых денег, времени и сил остается значительно меньше на саму «Игроманию». Либо стараемся максимально охватить весь спектр хитовых игр в рамках журнала. Мы пока выбираем второй вариант: делать максимально качественно и интересно основной журнал (плюс есть ведь еще и ЛКИ). Но если вдруг мы узнаем, что у какой-то игры столько фанатов, что можно смело выпускать тематический выпуск, мы обязательно это сделаем.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Для тех, кому нужен тематический выпуск по Fallout и у кого руки растут из областей выше пояса (желательно на уровне плеч), мы в ближайшем будущем напишем в рубрике «Игрострой» о том, как модифицировать эту игру. Повторюсь — пока только собираемся. То есть это не значит, что статья будет прямо в следующем номере. Но с очень большой вероятностью такой материал будет опубликован.

ПИСЬМО №4

ИГРОМАНИЯ РЕКОМЕНДУЕТ

Приветствую тебя, о великая редакция самого крутого в мире компьютерного журнала «Игромания»! Пишет вам ваш постоянный читатель MrShluh. Буду краток! В рубрике «Игромания рекомендует» вы размещаете 10 игр, в которые действительно нужно поиграть. Но мне — и, я думаю, не только мне — интересно, какие 10 игр вы бы посоветовали, если в этот список включалось все, что вышло за весь период существования журнала?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Давайте так. От лица журнала в целом мы ничего советовать не будем, а вот в рамках маленького междусобойчика... Между вами, Светой и мной просто перечислим, во что бы лично мы посоветовали поиграть тем, кто, скажем, только вчера купил себе компьютер. При этом мы постараемся учесть, чтобы игры были не просто какими-то там вехами (на наш взгляд), но еще и нормально игрались на современных машинах. То есть не смотрелись совсем уж реликтами. Разумеется, списки идут под грифом исключительно наших со Светланой личных предпочтений. Возгласы в духе «Почему нет такой-то игры!», возражения и прочие недовольства не принимаются. Хронологический порядок выхода игр тоже не соблюдался (писали как вспоминалось/придумывалось).

С моей стороны список будет смотреться так:

1. **DOOM II** — как один из самых ураганных экшенов всех времен и народов. С модом jDOOM, перерабатывающим графику и дорабатывающим управление, игра до сих пор смотрится ого-го как. Регулярно играю сам (как в сингл, так и по сетке) и другим советую.
2. **Fallout** — именно первую часть. Классика постапокалиптических RPG. Наглядное пособие, как надо делать офлайн-овые RPG. Отличный геймплей, уникальный сеттинг. Вполне приличная и по сегодняшним стандартам графика.
3. **Silent Hunter III** — квинтэссенция жанра морских симуляторов. Уникальный продукт, равных которому просто нет. Переигрывать можно бесконечно. Графика же для такого рода игр просто бесподобна.

I WANT TO BELIEVE...



С надеждой смотрящий в компьютерное будущее а alien от ксенофила (а может быть, ксенофоба?) Spiridon.

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
В МАРТЕ 2006



СТИМПА НК

Магия и технология



ДНЕВНОЙ ДОЗОР

Москва разрушена, осталось Тушино



ДОСКА ПОЧЕТА

10 лучших злодеев

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ
В ЖУРНАЛЕ ФАНТАСТИКИ
В МАРТЕ 2006

ЗНАМЕНИТЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ГОРЕЦ 2

(HIGHLANDER 2:
THE QUICKENING, 1991)

В РОЛЯХ: Кристофер Ламберт,
Шон Боуи и Майкл Айронсайд





4. **Warcraft II-III** — на мой глубоко не «стратегичный» взгляд — лучшие представители жанра. Ненавязчивые, динамичные, а главное, с потрясающим мультиплеером, подразумевающим сотни различных тактик. Если бы я был гением игростроения, свою RTS я сделал бы именно такой.

5. **Samorost 1-2** — простенькие флэш-квесты, созданные одним-единственным человеком. С уникальной атмосферой, детально проработанным миром и шикарным геймплеем, построенным на пиксель-хантинге. Чудо, а не игры. Рекомендую переигрывать раз в полгода вообще всем и раз в месяц всем начинающим игростроителям — для поднятия боевого духа (чтобы помнили, что и в одиночку можно делать гениальные игры).

6. **Gish** — пожалуй, самая необычная и увлекательная аркада за всю историю PC. Путешествие куска, выразимся образно, грязи, подчиняющегося всем законам физики двумерного мира. Жмешь на курсорные клавиши и буквально чувствуешь, как движение передается персонажу.

7. **Battlefield 2** — лучший сетевой экшен всех времен и народов. Первая часть Battlefield была эдакой затравкой, на которой DICE как следует потренировалась. Зато во второй выстрелила будь здоров. Сомневаюсь, что в ближайшие пару лет появится что-либо столь же реиграбельное. До выхода BF3 можно расслабиться.

8. **Mortal Kombat 3** — самые гламурно-попсовые, но при этом необычайно ядерно-кровавые и динамично-завораживающие драки на PC. Плюс — века в истории файтингов вообще. Сегодня графика смотрится чуть аляповато, но начинаешь играть и забываешь обо всем. Жаль, на Windows XP запустить игру не так просто.

9. **Painkiller** — DOOM II в современной обертке. Тот же динамизм действия, полчища монстров и ураганный геймплей. Долго думал, не назвать ли вместо Painkiller **Serious Sam**, но понял, что для меня именно Painkiller это наследник второго DOOM. В отличие от самого DOOM III...

10. **Guild Wars** — MMORPG с лучшим ПК-режимом. Возможность сразу создавать ПК-чара с набором скиллов и потрясающие битвы на аренах дорогого стоят. Знаковая игра в своем жанре.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ая-яй, вот оно стереотипное мышление во всей красе: несколько игр, упомянутых Лешей, я хотела включить в свой список. Нет бы



Mortal Half Kombat Life все от того же таланта Ubuu (шли еще!).

уступить право первого голоса даме! Теперь мне придется выкручиваться. Еще раз напомню, что это мои предпочтения, что в другое время и месте я, возможно, назвала бы другие игры, да и сам список можно расширять чуть ли не до бесконечности.

1. **Worms** — на мой очень-очень субъективный взгляд, это самая лучшая игра на PC. Отлично понимаю, что сравнения и прочая-прочая с другими жанрами просто невозможны, но внутреннюю шкалу ценностей никто не отменял. И вот по ней «Черви» для меня самые-самые. Компания друзей, собравшаяся у монитора с пивом/чипсами и с дикими воплями сражающаяся на одном экране червяками с именами друзей и знакомых — это что-то.

2. **Thief: The Dark Project** — уникальная атмосфера, которую не удалось повторить разработчикам ни одной другой игры. Прятаться в тени, подкрадываться к врагам со спины, проникать в запертые комнаты, находить тайники. Проходила с замиранием сердца раз пять, уверена, что будет и шестой раз.

3. **Grim Fandango** — «Саморосты», конечно, хороши, но они не идут ни в какое сравнение с шедевальным детищем **LucasArts**. Идеальный квест всех времен и народов. Даже через десять лет в него можно будет играть и получать от этого массу удовольствия.

4. **Mafia: The City of Lost Heaven** — лучшая GTA-образная игра за всю историю существования жанра. При этом она уверенно оставляет позади родоначальника жанра, саму серию GTA. Более размеренный геймплей, проработанный игровой мир, выверенный баланс. А уж графика! Даже GTA: SA смотрится значительно хуже, при том что «Мафия» вышла далеко не вчера.

5. **Digger** — нет ничего лучше, если нужно расслабиться в рабочую десятиминутку. Я, например, предпочитаю классический вариант **WinDigger**, Алексей рубится в какого-то там 2000-го с кучей наворотов и объемной графикой. Суть от этого не меняется. «Диггер» вечен.

6. **Baldur's Gate** — переигрывать можно до бесконечности: игра не устареет со временем. Ну разве настоящему ролевику может испортить удовольствие отсутствие какого-то там 3D? Вот и я о том же...

7. **Shogun: Total War** — таланты с большой буквы из **Creative Assembly** создали, похоже, лучшую стратегию всех времен и народов. Ну, если не стратегию, то концепцию. Никогда не удаляю с винчестера и регулярно играю партию-другую перед сном.

8. Вся серия **Unreal Tournament** — куда же без нее, родимой?

9. **Colin McRae Rally** — первые две части. Никогда не любила гонки: ни аркадные, ни симуляторы. Но когда меня посадили за «Макрея» и вручили какой-то навороченный руль, я растаяла. Три недели играла каждый день по несколько часов, да и теперь еще регулярно запускаю вторую часть игры, чтобы ощутить бешеное биение сердца автомобиля, скачущего по ухабам.

10. **Command & Conquer: Red Alert 2** — вроде бы и старенькая стратегия, а цепляет. Забываешь и о плохонькой по нынешним временам графике, и о том, что есть куда более совершенные игры. Ну что тут скажешь — **Red Alert!**

ПИСЬМО №5

ИГРОВОЙ ПЕРЕЗВОН

Здравствуй, тетя Света и дядя Леша. Пишу вам из далекого далека (конкретнее, из города Торопца). И вот по какому вопросу: музыка в играх. Игр сейчас выходит много, хороших и разных, но вот музыкальное сопровождение... Хочется побольше музыки. Если быть точнее — хорошего рока, хорошего пауэра и хэви... Почему разработчики не жалуют такую музыку? Бальзамом на душу были «Дальнобойщики» — композиции «Арии» заставляли сердце биться чаще, душа радовалась (жаль, музыка была без слов). А что еще? Хочу Nightwish! Хочу «Эпидемию» — какая музыка для фэнтези-RPG! Что думаете?

Искренне ваш, Витальев Николай
ber1@hotmail.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

А что тут думать, трясти надо! Разработчики не дураки, отлично представляют, какую музыку «пипл схавает». Разумеется, тот пипл, который играет в игры. Проводятся исследования на эту тему. За исследования, к слову, большие деньги платят. Так что рэп, попса и прочая музыкальная братия звучат в играх неспроста. В основной своей массе геймеры хотят именно такую музыку. Чего уж проще?

А то, что кому-то больше по душе спидметал, нюэйдж или, упаси боже, хэви, так и такие игры есть. Только их не так много и редко какая из них забирается на вершины игровых чартов.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

На мой взгляд, все дело в том, что игр, где такая музыка была бы уместна, не так много. Ну Painkiller, ну DOOM III. Там такая музыка подходит. А если геймплей легкий, непринужденный, то зачем навешивать на него много-тонные «гири» металла? Ну а если уж совсем неумоготу, читайте рубрику «Игрострой» — там регулярно рассказывают, как заменить музыку в той или иной игре.

ПИСЬМО №6

БЕЗДУШНЫЕ ИГРЫ ПОКОРЯЮТ МИР

Здравствуй, Алексей и Света. Читаю ваш замечательный журнал два года, но написать решил впервые. И вот по какой причине. В последнее время в игровой прессе все неудачи разработчиков принято сваливать на отсутствие финансирования и малые сроки. Причем второй пункт вытекает непосредственно из первого. Я вот задался вопросом. Действительно ли деньги играют главную роль в разработке игр?

Проведем небольшой экскурс в историю. В не очень далеком 1997 году на задворках могучего титана Interplay горстке людей с ничтожно малым бюджетом удалось сделать чудо. Им удалось создать игру, которую и через десять лет будут играть и восхищаться. Еще одним примером стала независимая бельгийская компания Larian, создавшая за минимум денег потрясающую Divine Divinity, не технологич-

ную, но невероятно умную и интересную игру. И что самое главное — на разработчиков не давили издатели, старающиеся обобрать население земли. Сейчас такие гениальные проекты, как *Myst* или *Fahrenheit*, выходят все реже, а рынок заполнили бездушные фиры и думы. В общем, мое мнение таково — не важно, кто издатель и какой у тебя бюджет, главное — талант и фантазия. Разве не так?

brenor@pochta.ru

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Полностью с вами согласна — чтобы сделать отличную игру, надо быть очень талантливым, иметь достаточно средств и свободного времени. Раньше таких разработчиков было больше. Не в абсолют, а в процентном отношении, просто потому, что индустрия была не развита и многие игры делались энтузиастами. Сейчас же геймдев представляет собой могучую машину, которая способна перемолоть любые таланты, если они оказываются коммерчески неуспешными.

В целом же гениальных разработчиков, делающих отличные игры, меньше не стало, просто они растворились в общей массе. То, что в играх стало, выражусь мягко, меньше души, — это факт. Просто потому, что они поставлены на поток и теперь с него уже вряд ли когда-нибудь слезут. Впрочем, чтобы качество игр подросло, нам всего-то нужно дождаться, когда требования игроков вырастут (казуалы ведь тоже учатся), а разработчики поднимут среднюю планку повыше.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Талант, который не подкреплен звонким рублем или шуршащим долларом, — это не талант, а лишь его зачаток. В нашем суровом мире наживы и чистогана недостаточно знать как, надо так делать. Тех, кто знает, как делать классные «душевные» игры за небольшие деньги, всегда хватало. Но как только дело доходило до реализации конкретных проектов, умники незаметно рассасывались.

Мощная финансовая инъекция была необходима отрасли, чтобы поставить ее на ноги, дать возможность талантливым ребятам зарабатывать себе на жизнь любимым делом. Это произошло. Разумеется, на шорох купюр слетелось изрядное количество «энтузиастов», которые умеют жужжать, как они круты, но не очень умеют делать хорошие игры. Но пока рынок не перенасыщен, (а он все еще «не»), такие товарищи будут делать игры.



DJ-HL2 от талантливого скринсоставителя Ubuu (большое спасибо, что прислал столько интересных картинок).

Что же касается наездов со стороны издателя, сжатых сроков и всего остального... Так было всегда. И два, и три года, и пять лет назад. Издатель требовал, разработчик оправдывался, игра замирала на стадии беты. Принцип работы не изменился. Изменился масштаб. А он на талант никак не влияет.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Тянется, тянется на наш почтовый ящик вереница ваших ссылок на самопальные работы в области веб-дизайна и сайтостроительства. Некоторые пахивают откровенной халтурой, некоторые же заставляют удивляться — неужели такое мог создать один человек. Мы стараемся отбирать лучших из лучших и рассказываем вам о них. Напоминаем, что:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его сайта появился в журнале, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего ресурса.

1. <http://sphere-merry.narod.ru> — сайт знакомств и свадеб в мире MMORPG «Сфера».

2. <http://sonic-world.ru> — российский фан-клуб Соника. Который еж. Плохо представляем себе, как можно фанатеть от ежа, но кому-то, видимо, нравится. Смотрите, не уколитесь...

3. <http://fifamanager.ru> — сайт про FIFA Manager 06 от EA Sports.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и пролетел еще один выпуск «Почты». Много в нем было разного интересного, познавательного, местами поучительного, а краями даже злободневного. Но когда вы читаете эти строки, мы уже вовсю закручиваемся в водоворот следующего выпуска «Почты», в котором, я нисколько не сомневаюсь, интересного и злободневного будет еще больше. Главное, не забывайте про «заезженные» темы и пишите больше на темы «не заезженные». Люблю-целую, Светлана...

СТАРПОМ МАКАРЕНКОВ

Финита ля комедия. Femme fatale в обличье ранней весенней мухи перестала жужжать над ухом, сигнализируя тишиной, что очередная «Почта» подобралась к своему логическому завершению. Как Ева, срывающая яблоко с древа познания, не знала, чем это обернется для нее и Адама, мы сейчас не знаем, какой будет «Почта» следующего номера. Но в отличие от коварного Змея-искусителя, который догадывался, что ничего путного для человека из акта надкусывания яблока не выйдет, мы знаем, что следующий выпуск будет крайне интересным. Хотя бы потому, что мы будем делать его с живым творческим интересом. Желаю вам могучего творческого порыва в написании нам интересных вопросов, потому что писать их уже давно пора. Ну-ка, быстро за клавиатуру! ■

читайте в номере:

ВЫБОР КПК ДО \$300

СРАВНЕНИЕ ЛУЧШИХ МОДЕЛЕЙ НА РОСЕТКЕ PC

ТЕЛЕФОННЫЕ РОЗЫГРЫШИ

КАК БОРЬСЯ С ПРАНКЕРАМИ

ДОЛГАЯ ЭПОХА SYMBIAN

СМАРТФОНЫ И ИХ НАЧИНКА

КАТАЛОГ

МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, АКСЕССУАРОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:



а также:



ЭКСПЕРТИЗА

PANTECH PG3600
NOKIA 7380
NEC N343i
ALCATEL GLAMORE ELLE
PRESTIGIO NOBILE 158W
TOSHIBA PORTEGE R200



СРАВНЕНИЕ

PANASONIC VS2
и NEC E949



ЦЕННЫЕ НАВЫКИ

СЪЕМКА ПЕЙЗАЖЕЙ,
СОЗДАНИЕ MMS-СООБЩЕНИЙ,
УПРАВЛЕНИЕ БЫТОВОЙ
ТЕХНИКОЙ С КПК

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

журнал о том мобильном,
который у тебя уже есть



Шведская модель



Под вечер в таверну «Сундук мертвеца» набилась куча народу. Ром лился рекой, тучи дыма из трубок застилали потолок, но веселья в разговорах было немного. Пираты вспоминали дела минувших дней, когда корабли с награбленным в Америке добром швартовались в порту чуть ли не ежедневно, а купцам и губернаторам колоний оставалось лишь громко выражать свое возмущение. Теперь дела пошли хуже: державы, прежде смотревшие на флибустьерские забавы сквозь пальцы, объединились в борьбе с пиратством, заключили множество вредных договоров и выпустили в море своры военных кораблей. Вот уже две недели как ни один пиратский корабль не покидал гавани...

Внезапно за дверью таверны раздался громкий стук.

— Кто это там такой вежливый... — проворчал Билли Бонс. — Входи, якорь тебе в глотку!

Сквозь клубы табачного дыма донесся скрип открываемой двери, но стук не стих. Напротив, он стал громче и приблизился. Наконец в сизой мгле нарисовался одноногий силуэт, и все поняли, что стук издает деревянная нога вошедшего.

— Ба, да это же Джон Сильвер! — воскликнул капитан Шарки. — Каким ветром, приятель?

— Северным, — ответил Сильвер, останавливаясь возле камина и стряхивая пыль с наплечного попугая. — Скучаете, джентльмены? А я тут как раз набираю народ для кое-какого дельца.

Новость вызвала шумный энтузиазм по всей таверне. Проснулся даже Одноглазый Пью, уже вторые сутки заливавший свой единственный глаз ромом.

— О чеммм шу-у-умиммм? — осведомился он, с трудом выныривая из-под стола.

— Джону Сильверу нужна команда! — восторженно сообщил ему какой-то юнга.

— Команда? «Равняйся» подойдет? — осведомился Пью и, не дождавшись ответа, снова погрузился под стол.

— Сколько человек тебе нужно, Джон? — крикнул Билли Бонс.

— Полторы тысячи, — ответил Сильвер, выуживая из недр камзола какие-то бумаги и обгрызенное перо. — Записывайтесь здесь.

— Ого! Полторы тысячи! — раздалось из разных концов таверны. — На старушку «Эспаньолу» столько не влезет! Ты что, Сильвер, захватил большой военный фрегат?

— Пока еще нет, но это делу не помеха. Вы, главное, записывайтесь, а всем плыть и необязательно.

— То есть как? — изумлялись пираты. — Записаться в команду и остаться на берегу? Скажи хотя бы, куда плыть-то собрался?

— В Швецию, — ответил Сильвер, выколавая трубку о чью-то лысую голову.

— В Швецию? Почему именно в Швецию? Ведь здесь, в Новом Свете, самая лучшая добыча? — раздалось удивленные голоса.

— Сейчас все объясню, — обстоятельно начал Сильвер, стряхивая с ближайшего стола лежавшего там пьяницу и раскладывая на его месте свои листки. — Эй, красотка, налей-ка мне пока... Да не рому, дура! Чернил! Скажите, джентльмены, вам не надоело быть вне закона? Лично меня уже вконец достали эти назойливые типы с пушками, охотящиеся на нас по всему миру. Не лучше ли нам стать законопослушными гражданами?

Общий вздох разочарования пронесся по таверне. «Сильвер трусил! Сильвер хочет завязать! Сильвер бросает пиратство!». Кто-то нервный уже озирался в поисках ближайшей черной метки.

— Спокойно, парни! — возвысил голос Сильвер. — Кто вам сказал такую глупость?

Будь я проклят, если брошу пиратство, да еще и стану призывать к этому вас! Нам просто нужно официально зарегистрироваться, и мы сможем заниматься своим делом без всяких помех!

— Зарезать — знаю. А что значит зарегир... загери... ну, это самое? — протянул Билли Бонс.

— Очень просто. Мы создадим политическую партию. Я и название придумал — «Пиратская партия». Хорошо звучит, правда? По шведским законам, для того чтобы создать партию и выдвигаться на выборах, достаточно всего полторы тысячи подписей. Когда я их соберу, мы пройдем в шведский парламент и добьемся отмены законов, запрещающих пиратство. Еще и депутатскую неприкосновенность получим... — добавил Сильвер мечтательно.

— Погоди, Джон, — перебил капитан Шарки. На своем веку он зарезал двух губернаторов, и на этом основании его считали человеком, хорошо разбирающимся в политике. — У партии ведь должна быть программа? Какая у нас будет программа?

— Да очень простая — отмена всех имущественных прав на золото и прочее содержимое корабельных трюмов. Право каждого на свободное получение и распространение сокровищ. Отмена любых международных антипиратских соглашений как несправедливых и попирающих наши фундаментальные права...

— И ты хочешь сказать, что с такой программой нас за-ре-ги... ну, это самое? — не поверил Билли Бонс.

— А почему нет? Я же сказал: достаточно собрать полторы тысячи подписей — и дело в шляпе. В конце концов, что здесь такого? Мы ведь даже не посягаем на неимущественные права. Пусть себе на пиастрах и дальше красуются королевские логотипы, я не против...

— Пиастры, пиастры, — согласился наплечный попугай.

— Но чтобы пройти в парламент, нам недостаточно просто собрать подписи, — рассудительно заметил капитан Шарки. — Нужно еще, чтобы за нас проголосовали.

— И проголосуют, будь уверен, — кивнул Сильвер. — Разве у нас плохая программа?

— Ну, для нас-то самих, может, и неплохая, но... — протянул Шарки.

— А для кого плохая? Для мирных граждан? А кому мы, по-вашему, сбываем награбленное? Мы



Автор иллюстраций -
Александр Ремизов

ИП
ИМАКУ

Март

6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
9	16	23	30
10	17	24	31
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26

President Evil

★ TOM CLANCY'S

GHOSHTRCON

ADVANCED WARFIGHTER

Март

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

В С02 074

Издатель: Ubisoft • Разработчик: Ben Storm Entertainment/CHIN • Издатель в России: Руссобит-М/GFI

ИГРОВАЯ



ведь, джентльмены, по доброте душевной продаем свою добычу в несколько раз дешевле, чем это делают купцы, не так ли? И вообще, почему эти жадные короли и купцы из развитых стран не желают делиться своими богатствами с бедняками вроде нас? — возмущенно сверкнул золотым зубом Сильвер. — По-моему, это очень нехорошо с их стороны. Думаю, даже военным морякам не охота лишний раз за нами гоняться. В общем, если кто и будет против, то только члены купеческой гильдии. А они, хвала всевышнему, не соберут большинства. Демократия — замечательная штука, джентльмены! Особенно ее шведская модель.

— Ты мне лучше вот что объясни, Сильвер... — задумался вслух старый Том Морган. — Это ежели мы против всяких имущественных прав на сокровища... значит, и у нас самих таких прав не будет?

— А тебе-то они на что? — рассмеялся одноногий пират. — Ты что, решил заделаться честным бизнесменом? В любом случае все награбленное ты тут же пропиваешь и проигрываешь в карты!

Пираты согласно загудели. К столу, за которым расположился Сильвер, быстро выстраивалась очередь из желающих поставить свои подписи. Некоторые уже дрались за право расписаться раньше других. Раскидавший всех Малютка Джек завладел пером и остановился, скребя пятерней бритый затылок: он вспомнил, что не умеет писать.

— Предлагаю сейчас же провести выборы капитана... то есть генерального секретаря нашей партии, — провозгласил ободренный успехом Джон Сильвер.

— Сильвера! Сильвера в секретные генералы! — закричали в разных концах таверны.

— Благодарю, джентльмены, польщен оказанным доверием, — принялся раскланиваться Сильвер, в результате чего попугай свалился с его плеча и брякнулся на стол. Жаждавшие поставить свою подпись пираты немедленно принялись дергать перья из хвоста совершившей вынужденную посадку птицы. Попугай грязно ругался на четырех языках, но на его протесты никто не обращал внимания.

— Не будем тянуть кота в долгий ящик и сразу же проведем съезд, — крикнул Сильвер, перекрывая общий гвалт. — Эй, красотка, подай-ка мне бутылку... да не чернил, дура! Рому! Итак, джентльмены, позвольте мне, как вашему генеральному капитану... то есть капитальному секретарю... короче, всетрактирно избранному вождю, открыть эту бутылку и Первый съезд Пиратской партии! На повестке дня у нас — принятие партийной символики...

— О чеммм шу-у-ммим? — снова выбрался из-под стола Одноглазый Пью.

— Принимаем партийную символику, — объяснили ему.

— Симво-лику? — удивился Пью. — А это еще что за пойло? Ром принимал, виски принимал, текилу принимал... символику не принимал!

— В качестве партийного знамени мы, конечно, выберем «Веселый Роджер», — продолжал ораторствовать Сильвер.

— Это кто такой? — осведомился Малютка Джек.

— Не кто, а что, — поправил его Сильвер. — Книжки читать надо. Это наш пиратский флаг. Да, разумеется, мы под ним никогда не плавали, его придумали писатели... но не отказываться же нам от хорошо раскрученного бренда?

В основах политтехнологий пираты не разбирались, но на всякий случай согласились. Громче всех соглашался Роджер Спарки, решивший, что флаг будет похож на него. Нехорошо улыбаясь, ему объяснили, что непременно будет похож, только спустя некоторое время. После этого флаг утвердили и начали петь партийный гимн:

— Пятнадцать человек на сундук мертвеца,

— Йо-хо-хо, и бутылка рому!

— Голосуй, и дьявол доведет до конца...

— Йо-хо-хо, слава избиркому!

— А теперь, джентльмены, займемся составлением предвыборного списка нашей партии! — объявил Сильвер.

Поначалу все хотели попасть в список в надежде на депутатскую неприкосновенность. Но затем Том Морган озадаченно произнес:

— Это что ж выходит — если я стану депутатом, мне придется сидеть в парламенте?

— Лучше сидеть в парламенте, чем в тюрьме! — заверил его капитан Шарки.

— Да, но как же тогда наше ремесло? Разве мы сможем заседать в парламенте и заниматься грабежом одновременно?

— О, еще как! — воскликнул Сильвер. — Как станешь депутатом, сразу этому научишься!

Борьба за место в партийном списке возобновилась с новой силой. После того как проигравшим в острой внутрипартийной дискуссии оказали первую медицинскую помощь, все снова спели гимн. Когда припев про бутылку рома пропели в третий раз, Одноглазый Пью не выдержал.

— Ладно, угов-ворили! — провозгласил он. — Трактирщик, еще бутылку!

— Ты за предыдущую сначала заплати, — буркнул трактирщик.

Пиастры, пиастры! — мстительно заорал оципаный попугай.

— А я... а я... а я организую партию неплательщиков за выпивку! — воскликнул Пью, с трудом поднимаясь на ноги. — Долой имущественные права на ром, виски и текилу! И на эту... на символику тоже! Ребята, кто хочет пить на халяву — вали сюда расписываться!

Трактирщик понял, что необходимо срочно спасти положение, пока идея не овладела массами. Выдернув из очага шпагу вместе с жарившимся на ней поросенком, он устремился к раскольнику партийный рядов.

— Во-первых, здесь не Швеция, — констатировал он, — во-вторых, нельзя состоять в двух партиях одновременно, а в-третьих, Слепой Пью вконец обнаглел.

— Я не Слепой, я Одноглазый! — возмутился Пью.

— А это мы сейчас поправим! — ответил трактирщик, делая стремительный выпад шпагой.

Когда раскол был подавлен, трактирщик пошептался с Сильвером, пихнул ему что-то в карман, и съезд принял постановление о партийной дисциплине и недопустимости уклонизма. Заодно приняли постановление и о партийной печати (большой, сургучной).

— Ну что ж, джентльмены, — подвел итог генеральный секретарь Джон Сильвер, — мы с вами поработали на славу, но, по правде говоря, нам тут еще не хватает подписей. Надо обойти оставшиеся окрестные кабаки и собрать недостающее. А потом всех членов предвыборного списка прошу на борт. Поднимем паруса — и в Швецию!

В этот момент снова заскрипела дверь.

— Ага! — возликовал Сильвер. — Проходите сюда, парни, нам как раз не хватает ваших подпи...

Договорить он не успел. Гроыхнул выстрел, и всетрактирно избранный лидер Пиратской партии замертво рухнул на пол. Когда дым слегка рассеялся, все увидели стоявшего в дверях невысокого лысеющего человечка с пистолетами в обеих руках.

— Эй, — ошарашенно произнес Малютка Джек, — ты что наделал?

— Я его убил, — любезно пояснил человечек.

— Но... это же так не делается! Если ты хочешь сказать, что Сильвер нарушил пиратский кодекс, надо сначала созвать пиратский суд, потом он должен предъявить ему черную метку, и только затем...

— Прошу прощения, сэр, но я не из вашего профсоюза, — возразил вновь пришедший, и вслед за ним в таверну вошли несколько ражих субъектов с мушкетами. — Джентльмены, прошу минутку внимания! Данной рекламной акцией политического террора Партия убийц, террористов и наемников начинает свою предвыборную кампанию. Наша партия намерена бороться за отмену дискриминационных законов, подвергающих несправедливым преследованиям древнее ремесло убийцы, и за аннулирование всех так называемых прав, препятствующих нам в нашей профессиональной деятельности. Да, кстати, для регистрации в Швеции нам тут еще не хватает нескольких подписей. Так что попрошу всех желающих расписываться в наших подписных листах. Подходите, джентльмены, не стесняйтесь, мы торопимся...

Мушкетные стволы медленно обвели присутствующих. ■





ТЕСТ 67 НОМЕР ЗА ЧЕМ ДЕЛО СТАЛО?..

На форуме и в своих письмах многие из вас часто пишут, что выиграть в наших конкурсах невозможно: мол, почта до нас не доходит, вопросы слишком сложные и так далее в том же духе. Камады, что еще за пораженческие настроения? Почта до нас исправно доходит — вокруг меня высятся торосы бумажных писем, электронные почтовые ящики трещат от сотен и тысяч сообщений. Рекламный отдел днем и ночью роет носом землю в поисках хороших призов. Дело за малым — чтобы вы участвовали в этих конкурсах. Еженомерные конкурсы собирают примерно по 1500 писем в месяц, юбилейная викторина «100 номеров» (январский номер) — свыше 2000. Но это ведь капля в море на фоне нашего тиража?..

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru или на **адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный, — его и нужно указать.

1 Компания **Frozenbyte** (разработчики **Shadowgrounds**) находится в:

- А. Швеции
- Б. Финляндии
- В. Пакистане
- Г. Нигерии
- Д. Лапландии

2 Не успели мы как следует обкатать **GT Legends**, как на смену ей уже спешит продолжение. Как оно называется?

- А. GT Legends 2
- Б. GTR: FIA GT Racing Game
- В. GT: Gran Turismo
- Г. GTR 2
- Д. «Дорога смерти-2»

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 **Knights of the Temple 2** и **Gene Troopers** разрабатывала одна и та же компания.

- А. Таки да!
- Б. Ничуть не бывало!

4 В **25 to Life** четыре режима сетевой игры — War, Raid, Robbery и Tag.

- А. Правда-правда.
- Б. Что за ересь?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5 *Reveal your creation date or I will disassemble your code one operation at a time!*

- А. Tron 2.0
- Б. Tronic
- В. Uplink
- Г. Hacker
- Д. Shadowgrounds

6 *Most people think Time is like a river, that flows swift and sure in one direction. They are wrong. Sit down and I will tell you a tale like none that you have ever heard. Know, first, that I am the son of Shahraman, a mighty King of Persia. On our way to Azad, we passed through India... Where the promise of Honor and Glory tempted us to our doom.*

- А. Prince of Persia (1989)
- Б. Prince of Persia 3D (1999)
- В. Prince of Persia: The Sands of Time (2003)
- Г. Prince of Persia: Warrior Within (2004)
- Д. Prince of Persia: The Two Thrones (2005)

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



7 А теперь мобилизуйте все свои внутренние ресурсы и попытайтесь вспомнить, в какой стране в данный момент находятся герои **Call of Duty 2**, которых вы видите на скриншоте. Варианты ответов на этот раз давать не будем — это было бы слишком очевидно.



MP3-плееры от Explay

Победителям нынешнего теста будут представлены три MP3-плеера **Explay LT-22** (в комплекте с наушниками, разумеется). Объем памяти — 512 Мбайт, в наличии цветной дисплей, радио и диктофон. Питаются плееры от аккумулятора, гарантированное время работы — 10 часов. Призы предоставлены компанией **Explay** (www.explay.ru).

Фотографическая память №3. Март



Правила «Фотографической памяти» остаются неизменными: вам нужно расставить картинки из **Quake 4** в правильном порядке (сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т. п. Из числа тех, кто ответит правильно, будет случайным образом выбрано десять победителей, которым достанется российское издание стратегии **Star Wars: Empire at War** от богоспасаемой компании 1С.

Письма с ответами шлите на photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.





СКРИНТУРС

НОМЕР
3

Март



beyerdynamic

Снова и снова напоминаем правила «Скринтурса»: от вас требуется отгадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). Десятка победителей будет выбрана случайным образом из числа всех писем с правильными ответами. Три человека (опять же, выбранные случайным образом) получают в награду динамические наушники DTX800 от компании Beyerdynamic (www.beyerdynamic.ru). Остальные семеро будут награжде-



ны локализованной версией стратегии **Star Wars: Empire at War**, которую 1C планирует выпустить в мае.

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектрон-

ный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №1/2006

Скринтурс №1. Январь

Такого мы еще не припомним: процентов 90% писем содержали ошибку в одном и том же пункте — номер семь. Практически никто не мог поверить, что скриншот под этим номером был из **The Movies**, а не из **Sniper Elite** или **Call of Duty 2**. В конце концов дошло до того, что мы сами чуть не поверили и полезли еще раз сверяться с правильными ответами!

Правильные ответы

1. Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
2. Магия крови
3. Стальные монстры
4. The Matrix: Path of Neo
5. Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum
6. Peter Jackson's King Kong
7. The Movies
8. Need for Speed: Most Wanted
9. Shattered Union

Победители

1. Витухин Е.В. (г. Рязань)
2. Гульнара Баянова (респ. Татарстан, г. Бугульма)
3. Артем Горин (Ставропольский край, г. Пятигорск)



4. Руслан Гайдук (г. Белорецк)
5. Максим Андреев (Украина, г. Одесса)

Пятеро указанных читателей получают в награду за свои труды локализованную версию игры **The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe** (российские издатели — snowball.ru и «Новый Диск»).

Тест №65. Кинг Понг

Снова и снова вы наступаете на старые, хорошо знакомые грабли: диалог Солида Снейка и Ольги Гурлукович из **Metal Gear Solid 2: Substance** (в шестом вопросе) народ принял за цитату из **Project: Nomads**. Друзья, не попадайтесь так легко на нашу удочку — если в цитате было слово «nomads», это еще не значит, что надо искать игру с этим же словом в названии.

Правильные ответы

- 1) А (в последней миссии американской кампании Call of Duty 2 главный герой участвует форсировании Рейна).
- 2) Г (первая игра по фильму «Звездный десант» вышла в 2000 году и называлась **Starship Troopers: Terran Ascendancy**).
- 3) А (первой игрой про обезьяну-переростка стала **Peter Jackson's King Kong**).
- 4) А (кампания в The Movies начинается с 1920 года).
- 5) Г (цитата из **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**).
- 6) Д (цитата из **Metal Gear Solid 2: Substance**).

7) Б (учли все, но ошиблись с датой выхода первой части **Need for Speed** — она появилась в 1994 году).

Победители

1. Марк Кшен (г. Нефтекамск)
2. Taskmaster (Taskmaster@yandex.ru)
3. Виктор Матвеев (Ростов-на-Дону)
4. SCORPION Solid (solidscorpion@gmail.com)
5. Андрей Панфилов (г. Чебоксары)



Камрады, включенные в приведенный выше список, становятся обладателями коллекционной версии **Half-Life 2**, изданной в России компанией «Бука».

Фотографическая память №1. Январь

В «Фотографической памяти» по-прежнему тишь, гладь и божья благодать — по меньшей мере треть приходящих к нам писем содержит правильные ответы.

Правильные ответы

- 1) 3
- 2) 1
- 3) 4
- 4) 2
- 5) 5

Победители

1. Наталья Чумакова (Московская обл., г. Чехов)
2. Александр Аблавацкий (респ. Беларусь, г. Витебск)
3. Владимир Гоглов (г. Пенза)
4. Сергей Кандышев (Свердловская обл., г. Тавда)
5. Пивоваров В.С. (г. Ульяновск)



Всем пятерым победителям отправляются диски с **Peter Jackson's King Kong** (российский издатель — «Бука»), одной из лучших игр 2005 года, которую мы в итогах года поставили на седьмое место.

Итоги конкурса «100 номеров»

Юбилейный конкурс «100 номеров» собрал рекордное количество писем — свыше 2000 по e-mail и несколько сотен бумажных (хотя, опять же, могло быть и больше — см. наш тираж). Некоторые читатели присылали письма в нескольких экземплярах, некоторые отправляли их от имени друзей и родственников — в общем, народ старался как мог. Писем с правильными ответами оказалось необычайно мало (около десятка) — видимо, конкурс получился исключительно сложный. Впрочем, для внимательных читателей ничего сложного там быть не могло — почти все ответы были либо в том же, ли-

бо в нескольких предыдущих номерах (например, о **Дмитрии Бурковском** упоминалось в декабрьском «Форуме разработчиков»).

Правильные ответы

1. **Б** (на обложке первого номера была игра **City of the Lost Children**).
2. **А** (второй номер «Игромании» был целиком посвящен играм для Sony PlayStation).
3. **Г** (наш бывший редактор, который сейчас является главой игрового подразделения компании «Новый Диск», это **Дмитрий Бурковский**).
4. **Д** (**Олег Полянский** по профессии реаниматолог, **Алексей Макаренко** — патологоанатом).
5. **А** (дома у **Александра Кузьменко** живут сразу два экзотических существа — амазонский попугай и жена).
6. **А** (октябрьский номер «Игромании» в 1998 году действительно вышел без постера и диска, а большая часть страниц вновь стала черно-белыми).
7. **А** (в 1999 году обзоры в журнале были совмещены с руководствами и прохождениями, и все это дело публиковалось в рубрике «Играем»).
8. **А** (в итогах 2002 года титул «лучшей из лучших» достался сразу двум играм — **Mafia** и **GTA III**).
9. **А** (все три последних части **GTA** получили в «Игромании» оценки 9,5 баллов).
10. **Б** (в 2003 году «Игромания» выиграла в конкурсе «Обложка года»; победу принесла обложка декабрьского номера за 2002 год).
- 11) «Угадай обложку»: 4, 3, 5, 1, 2

Победители

1. Шишканов С.С. (г. Екатеринбург)
2. Дмитрий Кулешов (г. Подольск)
3. Андрей Кокин (pafnutiy_kub@mail.ru)
4. Виталий aka Wolfer (wolf-er@mail.ru)
5. Trax Trax (needaprise@rambler.ru)



Первому призеру (**Шишканов С.С.**) достается главный приз — компьютер **DEPO Ego 430** (стоимостью \$927) от компании **DEPO Computers**. Остальные четверо награждаются шикарными мышками **Logitech G5 Laser Mouse**, предоставленными российским отделением **Logitech** (www.logitech.ru).



Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) Need for Speed: Masha Wanted 2) King Pong 3) The Matrix: Patch of Neo. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разбор-

чиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»,
PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №3, ответы на него с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №5/2006.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на **мартовские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **30.04.2006**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем от-

веты до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика **winner@igromania.ru**.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на **winner@igromania.ru** или на **info@igromania.ru**. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.**

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира**, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
Слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru



первый молодежный
телеканал

ТЕРРИТОРИЯ СВЕЖЕГО ВОЗДУХА



O₂TV ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: ТЫ - ЭТО ТО, ЧТО ТЫ СМОТРИШЬ

24 ЧАСА СВЕЖЕГО ЭФИРА

248 ГОРОДОВ КИСЛОРОДНОГО ВЕЩАНИЯ

ЧЕТКОСТЬ В ДВИЖЕНИИ



ДВИЖУЩИЕСЯ
ОБЪЕКТЫ
ОТОБРАЖАЮТСЯ
ЕЩЕ ЧЕТЧЕ С
НОВОЙ
ТЕХНОЛОГИЕЙ, В
КОТОРОЙ ВРЕМЯ
ОТКЛИКА



LG 1732S

Время отклика: 8мс
Контраст: 700:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16.2млн



ТЕХНОТРЕЙД

(095) 970-13-83

www.technotrade.ru

МОСКВА: Акситек (495) 784-72-24; Аркис (495) 980-54-07; Белый Ветер (495) 730-30-30; Дилайн (495) 969-22-22; Инлайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М.Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-38-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиокомплект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90; СтартМастер (495) 967-15-15; Ф-Центр (495) 105-64-47; Desten Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-19-30; Polaris (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66 USN-Computers (495) 221-72-68; БАРНАУЛ: Компания Мэйпл (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 66-69-00; БЛАГОВЕЩЕНСК: GST (4162) 37-56-56; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232) 30-04-54; ВОЛЖСКИЙ: Кибер (8443) 31-35-60; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343) 377-65-18; ИРКУТСК: Комтек-Компьютерс (3952) 25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432) 73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332) 35-13-26; КРАСНОДАР: Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; КРАСНОЯРСК: Аверс (3912) 560-561; Компания Старком (3912) 62-33-99; НИЖНИЙ НОВГОРОД: ЮСТ (8312) 78-56-78; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Ливел (3832) 20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; ПЕНЗА: Формоза (8412) 54-40-42; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632) 72-66-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; САРАНСК: ООО «Навигатор ТК» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; САРАТОВ: АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМаркет (8452) 26-13-14; САМАРА: Аксус (8462) 70-98-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Олвико (8482) 25-00-00; Прагма (8462) 70-17-01; ТОМСК: Интант (3822) 56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452) 46-47-74; УЛАН-УДЭ: Снежный Барс (3012) 43-00-00; Фриком (3012) 55-19-18; УЛЬЯНОВСК: ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; УФА: Кламас (3472) 91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никас-ЭВМ (3512) 32-63-50

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

CALL OF DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005



© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Игра разработана компанией Infinity Ward. Данный продукт содержит программный код компании Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой "1С" по соглашению с компанией Activision.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p>Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Мультимедиа «Чистый софт»; ТЦ «Медиа», ул. Микло-Маска д. 37; ТЦ «Медиа», Рязанский пр-т 28; ТЦ «Черемушки», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Бурлаковский», пав. А-2 пр. Бурного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушин двор», пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД; ТЦ «Терекост», Дмитровское шоссе 13; ТЦ «Семинский», пав. Д-03, Семинская площадь д. 1, ул. Шохарейна, 11; Т-н ул. Энтузиастов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128 кор. 3; м. Марьино ТК, пав. №19; ул. Лебланская, 4а; Берег пр. 8/1; ул. М. Березовая, вл. 17; Смоленск 24-н; Б. Ордына, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Среднебульвар 9; Бол. Волынка 26. Дом избушка; Русская ул. 27. Дом книги в Сокольники; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер. 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-т 23; Братиславская ул. 13; Новая Басманная 31 стр. 1; Ивана Франко 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полтево д. 28; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект 16; Марксистская д. 3 (мг. Планета); Новая Краснозвездная 46 кор. 41; Ярцевская 19; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бульвар ул. Старокалевская д. 16; Олимпийская наб. 22/24; Ленинский проспект 89; Зеленоград Панфиловский пр-т корп. 1106 Б; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Нагорный бульвар д. 4 к. 1; Аргуневская д. 4; Ленинский пр-т 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевский ул. 20 кор. 1</p> <p>Александров Красный пер., 10</p>	<p>Астрахань ул. Саудина, 51; ул. Советская, 36; ул. Ульяновская, 3; ул. Херасовская, 3 «Перекресток»</p> <p>Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11</p> <p>Вильнюс ул. Алытара, 10 «KELOTE & KO»</p> <p>Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета»</p> <p>Владимир ул. Давыдовская, 10; ул. Давыдовская, 11; Октябрьский пр-т, 47</p> <p>Волгоград пр. Ленина, 2-а</p> <p>Вологда ул. Чкаловский, 3 «Пазар»</p> <p>Воронеж Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пазар»; ул. Колышайская «Лаборатория Различений»; Острогожская колхоз «Лаборатория Различений»</p> <p>Геленджик ул. Полевая, 33 «Компакт»</p> <p>Губин ул. Давыдовская, 113</p> <p>Дзержинск ул. Гагарина, 51а</p> <p>Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б</p> <p>Екатеринбург ул. 8 Марта, 82 «Играй Мир»; ул. Луначарского 40 «Титаник»; ул. Радищевая 4 магазин «Салон Тим»</p> <p>Железнодорожный ТЦ «Океан» контейнер 71</p> <p>Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Ладова, 1, школьный этаж «Матрица»; ул. Чапаева, 1</p>	<p>Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»</p> <p>Иркутск Чкалова 19 «РашитТехника»; Ленина 15, «Эксперт»; Фурье 5, «Видео»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «CD-Нит»; Урицкого 13, «Синтез»; Партизанская 1, ТД «Найел»; Давыдовского 26, «Мобильник»; Урицкого 1, «Детский мир»</p> <p>Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор»</p> <p>Калуга ул. Кирова, 7/47</p> <p>Кемерово ул. Угленского, 22 «а»-102</p> <p>Киров ул. Московская, 11 «Оркан»; ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71</p> <p>Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Созвездие»</p> <p>Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи»</p> <p>Кострома Красные ряды, магазин «Аи»; пл. Октябрьская, 1, универсам «Кострома», 1 этаж, А</p> <p>Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»</p> <p>Липецк ул. Воронцовка, 3 «Золотой Диск»</p> <p>Луганск ул. Советская, 88 «Протон»</p> <p>Луганский, Приморский край 4 м-н, «Адонис»</p> <p>Лысьва ул. Федосеева, 33</p> <p>Махачкала ул. М. Янгского, 67</p> <p>Минск пр. Октября, 31</p> <p>Минск ул. Я. Коласа, 1</p>	<p>Нарьян-Мар ул. Ленина 23 В</p> <p>Нефтекамск ул. Ленина, 15</p> <p>Нефтеюганск «Росси», м-р. 2, д. 23</p> <p>Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Васильева, 7/9, м-н «Олимпик»; ул. Филановская, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Масленова, д.5, салон «Вос для бухгалтера»</p> <p>Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»</p> <p>Новосибирск ул. Голубя, 42 «1С:Мультимедиа.Сибирь»</p> <p>Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4</p> <p>Одесса ул. Ленина, 32; ул. Рихтерская, 10 «Антошка»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Драйв»; ул. Королева 120 ТЦ «Аристократ»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аристократ»</p> <p>Омск ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 радиорайон, 23 место; ул. Колышайская, 12 Перемосовский рынок; Парк-Центр; Кирова, 12</p> <p>Орел Красная, 1</p> <p>Орск ул. Краснознаменная, 64</p> <p>Павловский-Посад ул. Кирова, 23</p> <p>Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»</p> <p>Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; ул. Ленина, 54, магазин «Витерин»; ул. Луначарского, 58 ул. Уинская, 13, ТД «Визуал»; ул. Борокская, 13, универсам «7Н»</p> <p>Псков ул. Яна Фабрициуса, 10</p>	<p>Пушкино, МО Московский проспект, 5</p> <p>Рига ул. Дарбенис, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SA «B39»; ул. Кр. Барона 25, SA «B39»; ул. Кр. Валдемара, 75; ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SA «B39»</p> <p>Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж. Компания «Эксперт»; ул. Серафимовича, 53, магазин «ИГРОПОЛИС»; пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС»</p> <p>Самара Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»; Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Стара Загора, 95, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9; ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Эксперт»; ул. Победы, 151, ТЦ «Теремок»; ул. Мичуринка, 15, ТЦ «Азарт», 2 этаж, секция 3; ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»; пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», школьный этаж; ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Валентин», секция 333</p> <p>Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Бухаринская 37/3; ул. Советская, 65</p> <p>Сочи ул. Ленина, 68 «Сервис»</p> <p>Северодвинск ул. Лесная, 11 ТЦ «Дружба»</p> <p>Североуральск ул. Молодежная, 10</p> <p>С.-Петербург ул. Охотный, д. 11 Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Миробит»; Канонерский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АКБай»; Синная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станок, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Голубарев, д. 13 «ДискПро»; ул. Марата д. 8 «КЕИ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н «Лайт-Проквест»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. о-ва, 68</p>	<p>Восстания, 13 Невский проспект, 35</p> <p>Старый Оскол м-р. Королева, 26а</p> <p>Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б «Детер»</p> <p>Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИСАЖ»</p> <p>Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Митиди»; Приморский б-р, 22, книжный магазин «Митиди»</p> <p>Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноармейская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1</p> <p>Тюмень ул. Республики, 62; Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж</p> <p>Тында ул. Кр. Прозы, 33</p> <p>Уссурийск ул. Некрасова, 252</p> <p>Уфа ул. Ласпишвили, 48, ТСК «Секторский»; ул. 50-лет СССР, 47 «Онлайн»; пр. Октября, 137; ул. Трайвайна, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж</p> <p>Челябинск ул. Родовая, 281</p> <p>Чусовой ул. Чапаевского, 8</p> <p>Элиста ул. Пушкина, 20</p> <p>Якутск ул. Орденом Кавалера, 20, «Матрица»</p> <p>Интернет-магазины www.1c.ru www.bolno.ru</p>
--	--	---	--	--	--

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ «Медиа», пав. 16-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Бурлаковский», пав. Б-5 пр. Бурного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушин двор», пав. Б2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белые», ул. Микло-Маска, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе.
М-Видео: Селезневский б-р д. 13 стр. 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Рязанская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная д. 63, Шаповаловское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-кт Мира, 81 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чонгарский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 5/8 с. 1, Столешников пер. д. 15/15, Лебланская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевский вл. д. 1, Исаковский вл. д. 3, Патриция д. 3.
Партнер: Волгоградский пр-т, д. 1, Калужская пл. д. 1, Профсоюзный Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д. 12, Селезня д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д. 111, Земляной вал 33, Мат. Чернышевский пр. 2/5, Драгунская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Угленская 1 А, Народный ополченец ул. 22/2.
Премьер-Девиз: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №6, ул. 13-ая Парковая д. 27/4.
Формоза: Трехзвездный переулок д. 2, Семинская д. 7 а, Генерал Белова д. 4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Аксентьевский дом 57.
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденный И-5, Куровская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 31/2а, Тверская 25/9.
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешние, ул. Вешние д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А, Жулебино, Халыбинский б-р, 7/11, Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Могил, Угленская ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядрин), Игулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Алфеевское ш., 40 А, Рамстор, Казирское шоссе, 61, стр. 2, Ра истор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д. 41, с. 4, Рамстор, Милнинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ядревская ул., 19, Рамстор, Часовая ул. 13, Таганка, Воронежская ул. 22, Текстильщик, Люблинская ул., 2, ЦММ, Петровка ул., 2, зг. Б. Кинтер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столца, Кустанайская ул., 6, Косюк-Степана, 66 км МКАД, Черомушки.Новомосковский пр-кт, 33/2, СМ - Кадраг, Диск, Ленинский д. 11, Столица Косюев, АВ-Таганка, Мир Печати.